霸王ゲームスペシャル▶17

霸王ゲームスペシャル
必勝攻略本シリーズ

霸王必勝攻略本

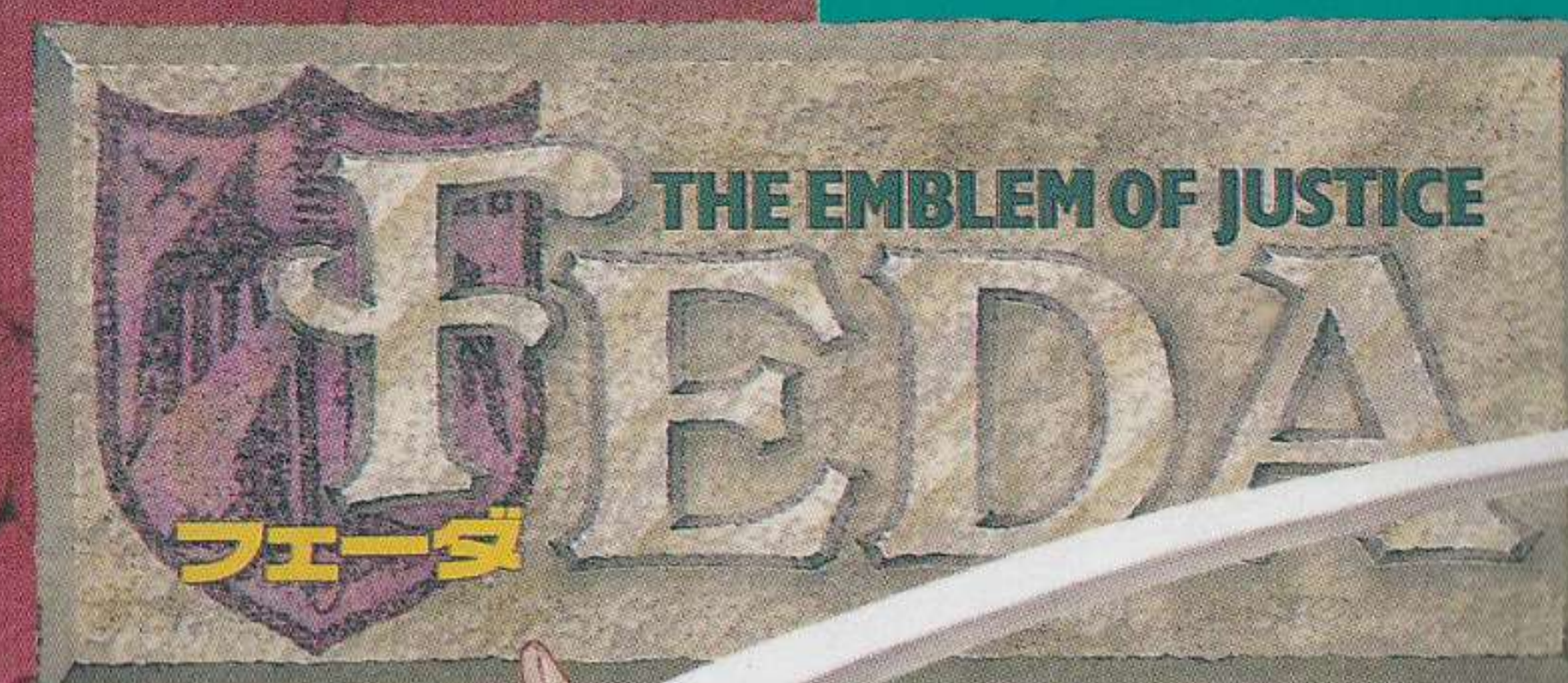
㊙戦略テクニックでパーフェクト攻略!

全味方&敵ユニットを完全解剖!

シナリオ攻略ではお得情報満載!

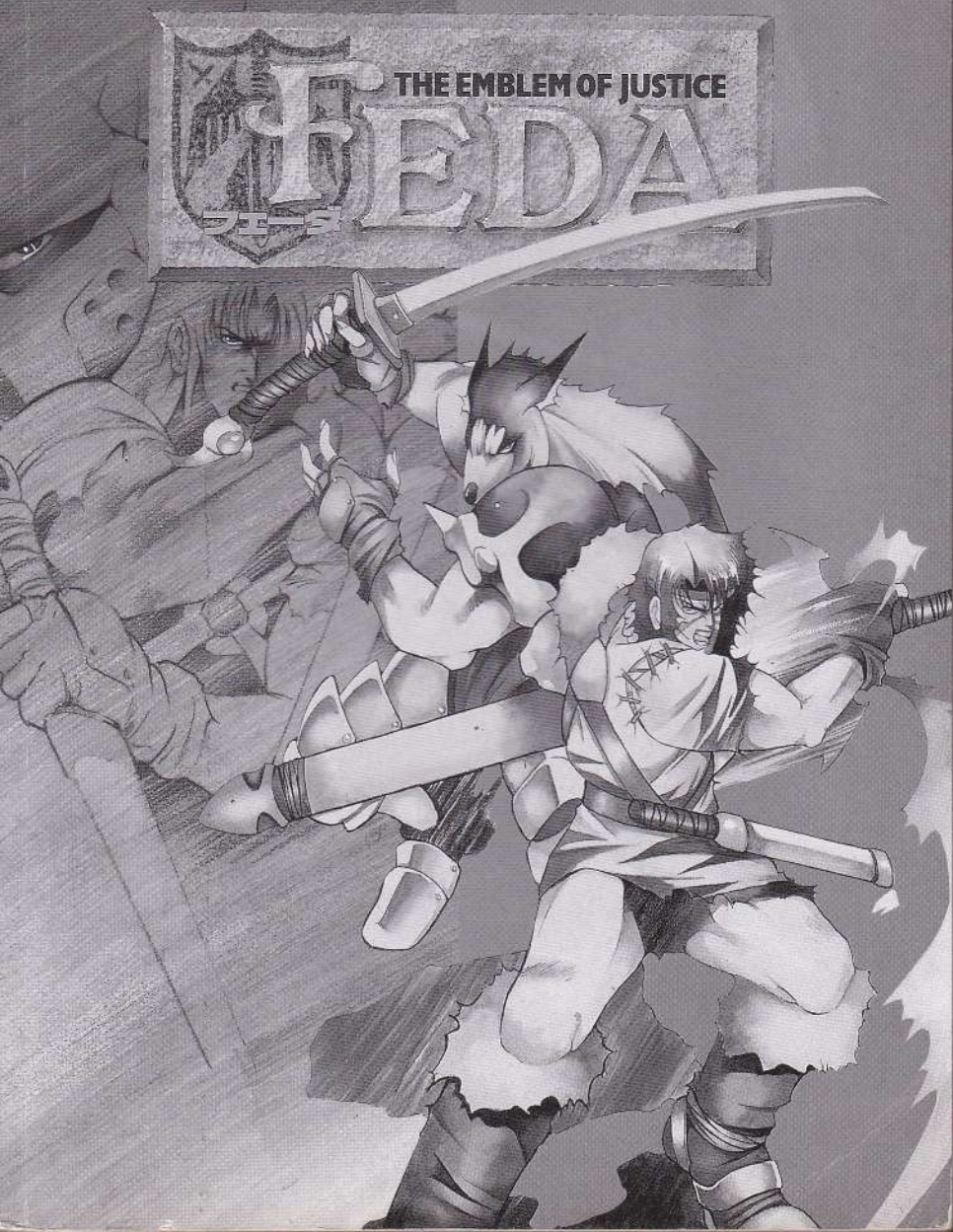
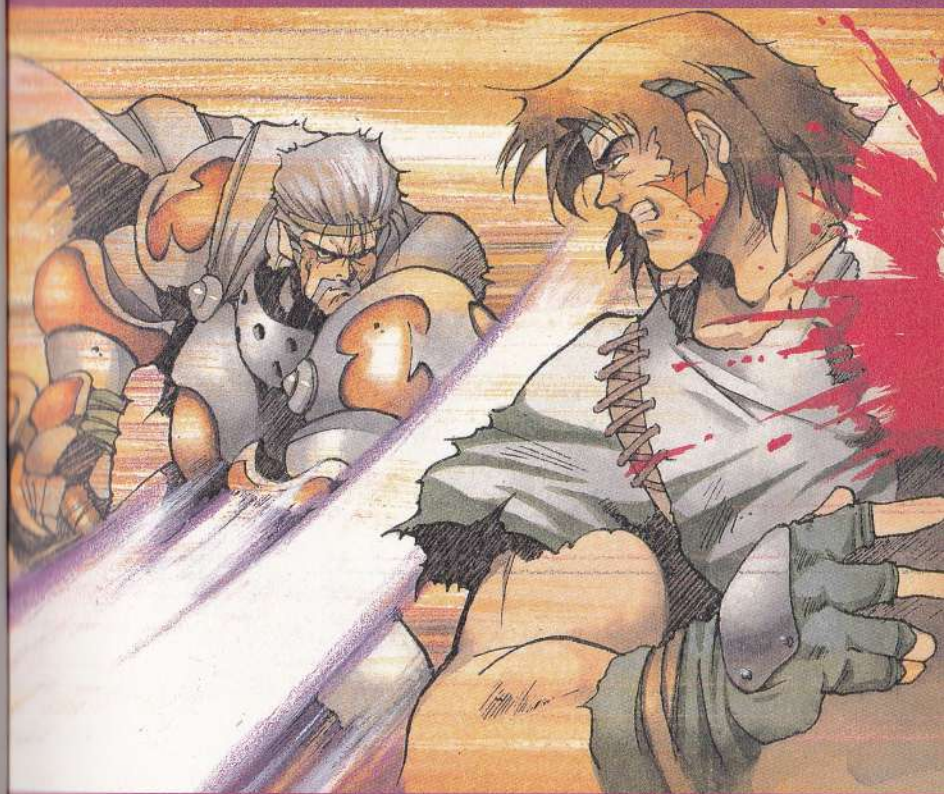
定価 820円 (本体796円)

雑誌66181-17 T1066181170825 製品329217-7(0)

FEDA フェーダ エンブレム オブ ジャスティス 霸王ゲームスペシャル 17 講談社

戦争という名の下に殺戮を行う帝国軍。

スクーデリア大陸民衆の支持を得て、レジスタンス活動を繰り返すアルカディア解放軍。

帝国軍士官ブライアン・ステルバートの脱獄を機に、戦局は大きく変わろうとしていた……。

覇王ゲームスペシャル▶17

FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE

久遠トナリシ憎悪ノ果テ
真実ナル隻眼
異形ノ魔神ヲトモナイテ
時ノ継承者ト成ラシメン
断罪剣、豪ノヒトニ共鳴シ
運命が選択ヲ待ツ
ヤガテ時ミチ、力注ガル
終焉ノ賢者降臨シ
スクルドノ地ニ最後ノ審判告ゲン
彼ノ地一掃サレ
民ノ大ナル叫ビ、大地ニコダマス

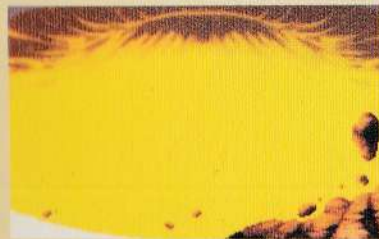
ストーリー STORY

ミルドラス=ガルズ戦史

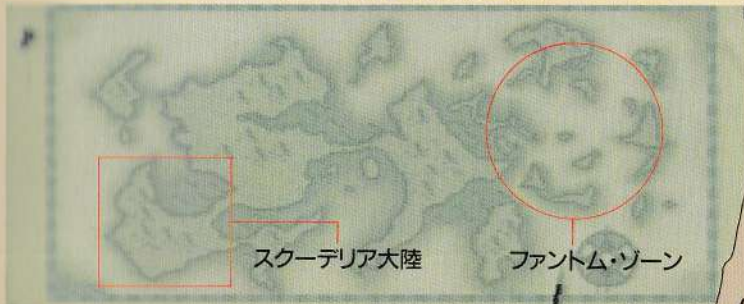
ミレニアム・ナイトメア戦役(千年戦争)勃発す

前980年、大地にはまだ緑があふれかえり、天賦の祝福と共に民衆が健やかに暮らしていた。しかし、その安寧も教皇の暗殺によって悪魔の舌になめつくされていった……。財の私有化を強く主張するヒューマンと教会派の種族間のいさかいに端を発したこの戦争は、ミルドラス=ガルズ全土を二分、三分する大戦になった。

ファントムゾーンと終焉の四賢者の発動

大地は荒れはて、もはや種族間戦争の枠組みを越えてしまった大戦は、誰もに目的を忘れさせ、非日常が日常となりはじめてからすでに600年もの歳月を数えていた。そんな泥沼化した戦局に一石を投じたのが新興勢力グルナレイム族であった。彼らは、風化した伝説を掘り起こし、至上の最終兵器「終焉の四賢者」を発動させてしまったのである。最終兵器は大地を焼き尽くし、ヒューマン勢力の中心地であったメッカを中心とした地形を無にしてしまった。これがのちにファントム・ゾーンと呼ばれる人跡未踏の地である。戦局は一変し、人類はやがて敗走を繰り返していった。

戦争終結、バルフォモーリア帝国全土統一

前120年、教会派の多くを占めるドラゴニュート族とグルナレイム族は共和制を御旗にしたバルフォモーリア共和国を建国(のちの帝国)、元老院による平和憲章を承けて地上の平定に着手しはじめた。戦争に傷つき、疲れはてた民衆にカリスマを持って受け入れられたのが、グルナレイム族の第6代総帥シエナ・ブラフォードであった。前4年、総帥シエナは千年を数えた戦争の終結の確認と帝国による全土平定を宣言すると共に、3年後の新創世紀を発布した。多くの民衆が新たな歴史の始まりに歓喜したが、まだ羊の皮をかぶった帝国の真の姿に気がつく者は少なかった。帝国は全土を49の自治州として承認、実質的な植民地である13の直轄統治区を建設した。

—ミルドラス=ガルズ全図—

スクーデリア総督「コバルト・アクセレイセス」

各統治区には元老院の手により、総督府が設置された。スクーデリア総督には本土でも実力者と名高かったコバルト・アクセレイセスがその任に就いた。スクーデリアは統治のヒナ型として選ばれ、その政策に応じた多くの将兵も送り込まれた。コバルトは階級支配を推し進め、徹底的な種族弾圧に着手しはじめた。

▲スクーデリア大陸

種族弾圧の核であった、治安執行と呼ばれ民衆を震え上がらせた制度は、秩序の安定の名のもとに行われた特定の種族（ヒューマンやアルシデア族）への帝国の虐殺であった。この威力的な権力を行使することによって帝国は統治を盤石なものにしていった。

▲コバルト・アクセレイセス

アルカディア解放運動

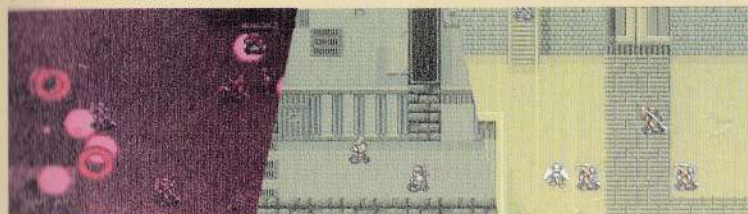
新創世紀元年以前より、帝国の題目のみの共和制を指摘し続けた人物がスクーデリアにいた。前元老院筆頭議長アンデラ・バルザークである。彼は早くから帝国の暴力的ともいえる政策を見抜き、難民救済と階級支配の撤廃を求めて一部の指導者と共に反バルフォモーリアの活動を展開していた。これが、アルカディア解放運動であり、解放軍の出発点でもある。しかし、新創世紀元年アンデラはコバルトに思想犯として捕縛され、一説には極刑に処されたとされた。

ブライアン・ステルバート

ヒューマンながら千年戦争の功績により、準市民の階級を所有するブライアン・ステルバートは治安執行部隊の小隊長としてスクーデリアに着任していた。

新創世紀３年黒き龍の月、Ｂ級治安執行のためバド村に出動したブライアンは、アルシデアの少女を殺めようとした上官であるアルノスに斬りかかり、反逆罪で牢につながれてしまう。バルフォモーリアに絶望し、苦悩するブライアンに明日はあるのか!?

▲ブライアン・ステルバート

FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE

GAME SYSTEM

ゲームシステム

ここではゲームシステムについて解説しよう。数々のニューシステムを理解してこそ、「正義の紋章」は得られるのだ！

Act.1 AREA MAP エリアマップ

このゲームでは、ノーマルなRPGによく見られるフィールド移動画面というのが存在しない。マップ上の移動はすべてエリアマップというフィールドで行われるのだ。このエリアマップをスゴロクのように進ませながら、シナリオや戦闘が繰り広げられていく。そして、このエリアマップをクリアすれば、ひとつのエリア、つまり1章をクリアすることになるのだ。

エリア総数は12。これは、長丁場になりそうだぞ！

◀エリアマップ。このマップ上のポイントを移動するとイベントや戦闘が起きる。

エリアマップ画面

グルナレイム歴

聖天地の月	第1月
処女の月	第2月
緋の陽の月	第3月
跳ね駒の月	第4月
碧き樹の月	第5月
凱旋の月	第6月
黒き龍の月	第7月
雷鳴の月	第8月
白き祝の月	第9月
眼降誕の月	第10月
愁の光の月	第11月
淡き霜の月	第12月

ゲームを進めていくと、画面の日付が刻一刻と変化する。だが、ゲーム進行に影響することはない。

エリアマップコマンド

移動
エリアマップ上の自分の部隊を移動させるために使うコマンド。

キャンプ
部隊編成や、セーブ、設定変更などをするために使うコマンド。

- **セーブ** ゲームの途中経過をセーブするときに使うコマンド。
- **収容所** 戦闘で倒された仲間を救出するときに使うコマンド。
- **編成** 部隊の編成、つまり戦闘参加キャラを変更するときに使う。
- **倉庫** 持ち物を倉庫に入れたり、出したりするコマンド。
- **設定** キー操作や、ウインドウの色変更などをするときに使うコマンド。

待機
現在止まっているポイントにとどまるコマンド。街に入るときにも使う。

■町村では 買う 売る

町や村のポイントに止まると、いわゆるタウンマップに切り替わる。ここでは人々と会話をして情報を入手したり、ショップではアイテムの売買をすることができる。基本的に町や村は、エリアマップ上に最低ひとつはあるので、貴重な骨休みの場となるハズだ。戦闘を有利に進めるために必ず立ち寄ろう。

◀性能のいい武器を揃えるのが攻略の基本だ。

Act.2 EVENT イベント

■情報収集

◀町や村では、志願兵が現れたりする。

情報収集は基本的に町や村で行うことができる。近隣の帝国軍の戦況や動きを、町の人々との会話によって貴重な情報として集めることができるのだ。また、武器屋では武器やアイテムの調達、そして、新しい仲間との出会い、時には帝国軍との戦闘など数々のイベントが発生するのだ。

■イベント

エリアマップ上のポイントによってはイベントが発生し、そのイベント（戦闘やシナリオの新展開など）をクリアすることによってエリアマップ上に新たな道が開けたりする。つまりこれらのイベントをクリアしなければ、ゲームは進行しないということになるワケだ。

◀ストーリー上、重要なイベントも発生する。

Act.3 アクト3 BATTLE 交戦

■敵部隊と同ポイントに移動

戦闘はエリアマップ上の敵部隊の位置に自分のユニットがぶつかると、戦闘フィールド画面に切り替わり、敵と交戦することになる。戦闘はシミュレーション戦闘で行われ、バリバリにアニメする戦闘シーンが炸裂するわけだ。

戦闘はエリアマップに敵が見えている場合がほとんどなのだが、ごくまれに敵が隠れている場合もある。そんなワケなので、こまめにセーブすることをオススメする。

▲敵と同ポイントに移動すると戦闘シーンに切り替わる。

MISSION＝作戦指令

戦闘シーンに切り替わると、指揮官から戦闘のミッション（戦闘目的）が出される。

ミッションには、大きく分けて「敵全滅」「地点到達」「指揮官のみ倒せ」の3つがある。これらのミッションをクリアすると、後に説明する「経験値」と「報奨金」をもらえるのだ。

◀その場の指揮官から、戦闘ミッションが出されるのだ。

▶ミッション指令が出されたら、いよいよ作戦開始。腕の見せどころだ。

戦闘フィールド画面

戦闘のメインコマンド

コマンド	説明
移動	ユニットを移動させるためのコマンド。
攻撃	攻撃範囲に敵がいる場合に攻撃するコマンド。
特殊	MPを使っての特殊攻撃を仕掛けるコマンド。
アイテム	アイテムを使ったり装備するコマンド。
待機	移動後もしくはその場に待機するコマンド。

移動 MOVE

ユニットにはそれぞれ移動力があるので、その範囲分だけ移動することができるものだ。

▲移動範囲内で移動することになる。

アイテム ITEM

アイテムを使ったり、渡したりするときにアイテムコマンドを使おう。装備品も装備できるぞ。

▲ユニットによってアイテム使用範囲も変化する。

▲フィールドの色の違う部分が攻撃範囲だ。

攻撃 ATTACK

攻撃範囲が表示されたら、範囲内にいる敵に攻撃だ。攻撃範囲は武器やユニットによって変化する。

▲陣営を固めるときなどに使うと便利。

待機 WAITING

何も行動しないときには、このコマンドを選択しよう。敵を迎撃するときなどには便利だぞ。

特殊 SPECIAL

MPを持っているユニットが特殊攻撃を使うときには、このコマンド。必殺技や魔法もこれでOK。

▲必殺技や魔法を使うときはこのコマンドだ。

撤退 RETIREAT

死にそー！　そんなときに使うコマンド。ユニットにカーソルを合わせ、スタートボタンで撤退。

▲ミッションによっては撤退できない場合もある。

Act.4 アクト4 MISSON END ミッションエンド

ミッションをクリアするしないにかかわらず戦闘が終了するとミッションエンドだ。この時点でミッションをクリアしているとボーナス経験値と軍からの報奨金が得られる。そして、リブラ値が加算され、称号が変化するのだ。この称号によって、キャラが部隊に入隊するか否かが決まってくるから、称号には気を配れ。

What is “LIBRA” ?

戦闘によって上下する数値のこと。ミッションを無視すると下がることになる。また、敵も各々リブラ値を持っている。

Act.5 アクト5 AREA CLEAR エリアクリア

エリアのポイント上の作戦をすべてクリアして、最終ポイントに到達するとエリアクリアになってそのエリアが終了する。そして、次のエリアが始まるというワケだ。このゲームにはエリア間セーブというのがないので、エリアクリア間近になったらキャンプに入ってセーブしておいたほうが身のためだぞ。

セーブはキャンプで

◀セーブはエリアマップのキャンプのコマンドに入ってから、セーブ請負人にセーブしてもらおう。

Act.6 アクト6 GAME OVER ゲームオーバー

戦闘で、ブライアンまたはアインが戦死するとゲームオーバーになる。このほかのキャラクターが戦死してもゲームオーバーにはならないのだ。(敵の捕虜になってしまうのだ)

ゲームオーバー後は、前にセーブしたところから始まるので、やっぱり、こまめにセーブしておいたほうが得策と言えそう。

GAME OVER
淡き霧の月25日
ディアナ地方において
アイン・マクドガル　戦死

◀渋いゲームオーバー画面。一見の価値あり!?

▶アイン
◀ブライアン

仲間兵士が倒された!

◀仲間が倒されたときはキャンプから収容所に行こう。収容所の敵を倒して、仲間を救出するのだ。

FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE

What is seen, is not reality, what is not seen is!

BASIC TACTICS

基本戦略編

眼に見える物の中に
真実はなく眼に見えない物の中にこそ
真実がある。

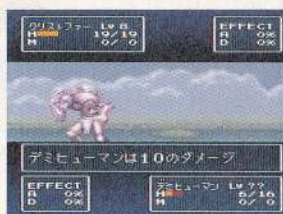
BASIC TACTICAL TECHNIC

基本戦略編

ここでは戦略法を大紹介だ！　戦争といううねりの中で、有利な戦略を駆使することが、人民に革命をもたらすのだ!!

Strategy:1　ミッションとリブラ値の関係

ストラテジー1

ミッションクリアすることによって得られる報奨金と経験値のほかに、リブラ値というモノがある。このリブラは、各々の敵が持っていて、1人倒すごとにミッションクリア時のリブラが減少する。また、リブラは称号の変化に影響し、なおかつ兵士たちは称号によって部隊にいるかどうかが決まってくるのである。

◀敵を1人でも倒すとリブラ値は減少するのだ。

LAW ロウ プレイ PLAY

◀エル　▶エリス

ロウとは「フェダーイン」から「グリフィス」の称号を指す。称号をこの範囲に保てば、ロウのキャラは仲間になるというワケなのだ。

CHAOS カオス プレイ PLAY

カオスは「バルログ」から「ジェノサイド」を指す。称号がこの範囲ならカオスキャラが仲間になる。

▲ティータ　◀リョウカン

NEUTRAL ニュートラル プレイ PLAY

ニュートラルとは、「ブレイドイーグル」から「ファントム」の称号を指す。ニュートラルキャラに限ってはこの範囲内で仲間になるワケではなく、称号の変化にかかわらず必ず部隊に入隊する。

▶ロイス　◀ダン

Strategy:2　魔法耐性を活用せよ！

ストラテジー2

このゲームの戦闘においていちばん重要であると断言できるのが敵味方双方の「魔法耐性」の確認だ。魔法耐性とは、火、水、風、土の魔法に対する防御力のことで、この数値が高いほどそれぞれの魔法効果を薄める役目を果たす。

しかし、戦闘前に敵の部隊編成を確認することはできないので、少々めんどうくさい作業ではあるが、敵の魔法耐性を確認後撤退し、部隊の再編成を行うのが得策と言えよう。

▲いくら強力な魔法攻撃でも、魔法耐性が強ければ、まったくダメージを受けないのだ。

魔法耐性活用例

■シシマルの場合

◀シシマルの風系魔法耐性最低値は0なので……

■アリア・カーマインレイクの場合

◀アリアの風系魔法耐性は最高値3なので……

風系魔法に対する魔法耐性が低いシシマルは、瀕死のダメージを受けてしまうのだ。

風系魔法に対する魔法耐性が高いアリアは、まったく魔法のダメージを受けないのだ。

Strategy:3 兵種には有利、不利がある

ストラテジー3

兵種には有利、不利がある！　ステータス画面で兵種に関して見ることができるが、ただ単に兵種の違いがあったワケではないのだ。たとえばファイター系のキャラクターはソーサラー系に強く、ペガサスナイト系、つまり飛行ユニットに弱い。アーチャー系のキャラクターはペガサスナイト系に強く、ソードマン系には弱いといった具合だ。

詳しい兵種の力関係に関しては、下の表を参考にしてほしい。

▲兵種の違いによる力関係を知ることによって、さらに有利な戦い方ができるのだ。

例

有　利

不　利

例

不　利

有　利

力関係（×10%）

職　業	FIG	KNT	PRI	PEG	SDM	ART	WIZ
ファイター		−1	2	−2	−2	1	2
ナイト	1		3	−1	0	2	3
プリースト	−2	−3		−3	−2	−1	0
ペガサスナイト	2	1	3		1	−2	3
ソードマン	2	0	2	−1		2	2
アーチャー	−1	−2	−1	2	−2		1
ソーサラー	−2	−3	0	−3	−2	−1	

FIG＝ファイター　KNT＝ナイト　PRI＝プリースト　PEG＝ペガサスナイト
SDM＝ソードマン　ART＝アーチャー　WIZ＝ソーサラー

Strategy:4 敵の攻撃目標は読める！

ストラテジィ4

敵がどのような優先順位で攻撃してくるかは、戦局を有利に展開するには大事な部分。しかし、このゲームの場合、敵はただ単に弱っているユニットを攻撃してくるのではなさそうだし、どうなっているのか摑むことができない。しかし、れっきとした法則があるのだ。敵の攻撃優先順位は下記のような法則になっているのである。

◀敵は法則に基づく攻撃優先順位を持っていたのだ。

敵の攻撃優先順位

1.ブライアン、アイン
2.エリス、リョウカン、アリア
3.スティンガー、ドーラ
4.エル、コノリー、ソニア、ガスト
5.その他

敵の攻撃は、左のような順位になっているが、これにプラス、HPの状態や置かれている位置関係によっても変化する。

順位を見ればわかるが、心強い味方は、敵にとっては、嫌な敵なのだ。

Strategy:5 攻撃順序の法則

ストラテジィ5

ターン制のシミュレーションゲームでは待ち時間が長く、ゲームのノリも醒めてしまうところから考えられたこのシステム。将棋のような一手一手制とターン制のいいところを合わせたような構造になっている。このシステムの原理はカンタンで、味方・敵の順で平均的に順番が回ってくると考えればいい。人数が多いか少ないかで回数に変化はあるが、基本的には「平均的」に順番が回るのだ。

味方10人VS.敵10人の場合

攻撃順序の法則

「平均的」ということは、10対10なら、味方・敵ともに行動順が交互に回ってくるということになる。ただし、ゲーム中は人数が絶えず変化する(敵を倒すとか)ので、人数の変化が起こった場合は交互というワケにはいかなくなる。この場合は、「行動終了後の人数の平均」とされ、勢力の大きい側により回数が回ってくると考えればいい。

味方10人VS.敵1人の場合

攻撃順序の法則

カンタンにいえば、人数が多いほどたくさん番が回ってくるということだ。極端な例を挙げると、味方が10人いて敵が1人だった場合、最初が味方、次が敵、あと9回は味方で1ターン終了ということになる。同様に味方が10人で敵が2人ならば、最初が味方、次が敵、その次は5回味方が続き、敵、そして4回味方で1ターン終了ということになる。

Strategy:6 ミッション別攻略法

ストラテジィ6

MISSION 1 「敵全滅」の場合

ミッションクリアをめざすなかで、いちばん難易度は低いが、時間がかかるミッションである。

しかしこのミッションはロウ、カオス共に同じ攻略法が通用する数少ないミッションでもある。

1.兵士の選択は!?

兵士の選択は、基本的には好きな兵士を選べるミッションである。個人の自由に任せたいところだ。

と言いつつも最低限編成に入れておきたいのが、

- 治癒魔法を使えるユニット。
- 必殺技を持っているユニット。
- もしものときのために、行動範囲の広い飛行ユニット。

これらのキャラクターを持ったユニットをバランスよく選択することが、クリアへの近道となるといえるだろう。

2.フォーメーションを作る

このゲームの場合、フォーメーション、つまり理にかなった陣形を作ることが作戦を有利に導く。ここではフォーメーションについて詳しく述べることは避けるが、基本的に、団体行動はしても、勝手な単独行動は避けたほうがイイということ。単独行動をとっていると、すぐに収容所行きになるぞ。

◀だいたいにおいて、ひとカタマリになることが大切。単独行動はなるべく慎め。

3.突撃か迎撃か!?

ミッションスタート時に、敵の配置を見て、こちらから突撃するか、それとも敵の攻撃を迎撃するかを決めよう。敵の移動力を予想してギリギリのポイントで、迎撃するのが効率的だ。

◀勇敢な突撃作戦もいいが、基本は迎撃に終始したほうが身のため。

4.必殺技を使う

さて、いよいよ敵兵との交戦となるわけだが、通常攻撃の1.5～2倍の威力があるという必殺技はできるだけ出したほうがいい。戦闘を有利にするのは明白。ミッションクリア時に、マインドパワーが全然減ってないというのだけはやめにしたい。敵全滅ミッションというのはいちばんストレスがたまらない戦闘なのだから。

▲このゲームのウリのひとつである必殺技、魔法は状況に応じてガンガン使うことをオススメする。

MISSION 2 「地点到達」の場合

地点到達とは、その名の如くユニットを目標地点まで進めるミッションである。

もろもろの条件（とくにそのマップの地形）によって難易度は変化するが、相対的にみるといちばん難易度が高いミッションと言えるだろう。

「全員到達ミッション」では……

敵を倒してはまずいロウの場合、かなりキツい。この場合は、敵の攻撃優先順位を活用し、アイン、ブライアンを囮に使い、敵を引きつけておきつつ、その間にほかのユニット（敢えて飛行ユニットだけというのもオモシロい）を地点到達させる戦法がある。囮は防御力の高いユニットでも吉。

◀ブライアンとアインだけで突っ込むという奇策もある。数は少ないほうが有利。

「1人で到達ミッション」では……

◀飛行ユニットを目標地点に向かわせる。2人いれば敵の攻撃にも耐えられるぞ。

地点到達ミッションにはユニットの誰かがそこに行けばクリアという条件もある。この場合は、味方の初期配置でフォーメーションを作り敵の攻撃を引きつける。その間に行動範囲の広い飛行ユニット（シェーン、ティータならベスト）を、目標地点に向かわせる。これが基本戦法だ。

MISSION 3 「特定の敵は倒すな」の場合

「デミ・ヒューマンはなるべく倒さずに、ほかの敵を一掃しろ！」というようなミッションのことをいう。このミッションの場合、特定以外の敵をすべて倒すとミッションクリアとなる。

また、このミッションの場合、ロウ、カオスによってクリア方法が多少異なるので、それについて触れてみよう。

ロウ

ロウプレイの戦略法は、ミッションクリア条件を忠実に守るということ。こういうミッションの「倒してはいけない敵」というのは、高いリブラ値を持っている。倒してしまうとボーナスが入らず、リブラが下がるというとんでもないことになるからだ。

CHAOS カオス

カオスの場合は、2通りの攻略法が考えられる。ロウと同じようにボーナス経験値狙いでいくか、高いリブラを持っている「倒してはいけない敵」を含めた敵をすべて倒してしまうかだ。ジェノサイドの称号狙いならば後者の戦法を選択するべきであろう。

MISSION 4 「耐えろ」ミッションの場合
回復魔法使用キャラとカタいキャラを選択

「村人が全員ゴンドラに乗るまで敵の攻撃に耐えろ！」というようなミッションは、数ターン敵の攻撃に耐えることによってミッションクリアとなる。

このミッションは、まず、フォーメーションを組んで敵の攻撃に耐える。回復魔法使用ユニットと防御力の高いユニットを揃えるのが基本だ。

ロウ、カオスでの攻略法は次のとおり。ロウの場合は、敵を一体も倒さずミッションを守り、カオスの場合は敵1体のみ残してミッションクリアするようにする。

◀ロウの場合は、数ターン敵の攻撃から、ひたすら耐えなければならない。

魔法耐性も確認

敵のユニットを確認し、ウィザード系などの魔法使用ユニットがいたときは要注意。一度撤退して、魔法耐性が高いユニットに編成を変更するのも作戦のひとつだ。

MISSION 5 「ボスのみ倒せ」の場合

「指揮官のトルーパー3体のみを倒せ！」というように特定の敵のみ倒せというミッション。特定の敵を倒した時点でミッションクリアとなる。

このミッションの場合もロウとカオスによって攻略法が若干異なるのだ。

LAW ロウ

ロウプレイをめざす場合、忠実にミッションを守ることになる。基本的に飛行部隊と本体に分かれ、ボス以外の敵の攻撃を囮となる本体に向けさせ、その間に飛行ユニットを進軍させて、ボスを叩く。本体には治癒魔法使用キャラ(エリス、アリア)を必ず編入し、敵の攻撃に耐えよう。

◀飛行ユニットの攻撃で、ボスを倒す。

CHAOS カオス

カオスプレイの場合、ボス以外の敵を一掃してから最後にボスを倒す。ボスの強さにもよるが、必殺技で倒すのが無難だろう。

この作戦によるメリットは、結果的に敵を全滅させることによってリブラ値が下がり、クリアボーナスも入るというところにある。

◀ボスは残して最後に倒そう。

Strategy:7 防具アイテムは必需品

ゲームをプレイしていて、意外と気づかないのが防御アイテムの大切さ。防御アイテムはたまに町のショップで売っているもので、見つけたら買えるだけ買っておいたほうがいい。

防御アイテムは戦闘中に装備コマンドで装備することによってのみ防御力が上がる。防御力の上がる数値も＋5～16までとさまざま。防御アイテムを装備すれば、敵の攻撃を防御するときの盾にもなり、ブライアンとアインに装備させておけば、ゲームオーバー防止につながる。

というわけで、いたれりつくせりといった感のある防御アイテムだが、高価なのがたまにキズ。だが、持ち物を売ってでも入手したい価値のアイテムなのだ。

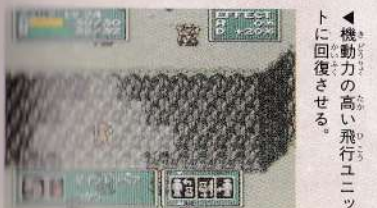
[illegible]

◀敵の攻撃が激減！防御力が断然アップ!!

Strategy:8 飛行ユニットに回復アイテム常備

部隊の中で、行動範囲が広く、そこそこの攻撃力もある飛行ユニットは非常に重宝する。これらの利点を考慮し、飛行ユニットに治癒アイテムを持たせておく。

ブライアン、アインが瀕死の状態で、戦況が厳しくなってきたときなどに飛行ユニットに治癒アイテムを持たせておけば、その持ち前の機動力と治癒アイテムによって戦況を好転させることができる。編成するうえで、1人は入れておきたい。

◀機動力の高い飛行ユニットに回復させる。

誰でもこれだけは持っていたい！

ゲームも終盤に差し掛かってくると、敵の攻撃も一筋縄ではいかなくなってくる。そんなときのために、HPを全回復してくれる「サバイバルパック」とMPを20ポイント回復できる「マインドリペア」は必殺技を持つ、持たないにかかわらず全員に持たせておきたい。

これで部隊の総合力が2倍にも3倍にもなるのである。

◀マインドリペア

◀サバイバルパック

TEA BRAKE

FEDA STAFF INTRODUCTION

フェーダ スタッフ紹介

MAX ENTERTAINMENT

エグゼクティブ・ディレクター

EXECUTIVE DIRECTOR

玉木美孝
Yoshitaka Tamaki

COMMENT
そもそもこの企画は、僕が今までゲームでやりたかったことをすべてブチ込んだので、いっしょにつきあってくれた人たちはずいぶん大変だったろうと思う。みなさん、ありがとう。でも、まだやり足りないので次も考えているんだけど、もう誰も相手にしてくれないかなー？

SOFTGRAPHY
シャイニング＆ザ・ダクネス
シャイニングフォース
ランドストーカー

プロデュース

PRODUCER

折茂賢司
Kenji Orimo

COMMENT
はっきり言って疲れました。でも、思ったよりおもしろくなったのでウレシイ！

SOFTGRAPHY
シャイニングフォース
ランドストーカー　他

シナリオ

SCENARIO WRITER

脇野佳昭
Yoshiaki Wakino

COMMENT
畳の目が、虫が虫が体中をはいずりまわってる。取っても取っても取れないよー。

SOFTGRAPHY
初作品

プログラム

PROGRAMMER

山本雅康
Masayasu Yamamoto

COMMENT
『フェーダ』を面白く楽しむ秘訣は、ブライアンにイカれた名前をつけること。

SOFTGRAPHY
ヴァリスシリーズ（多機種）
イースIII（MD）他多数

プログラム

PROGRAMMER

熊谷泰宏
Yasuhiro Kumagai

COMMENT
暑さがニガ手な私は、夜中に仕事を進める毎日。おかげでいまだ時差ボケ……。

SOFTGRAPHY
ランドストーカー（MD）

音楽

MUSIC COMPOSER

榎本英彦
Hidehiko Enomoto

COMMENT
ストーリーで感涙し、グラフィックで感激して、音楽で感動してくれれば……。

SOFTGRAPHY
初作品

グラフィックデザイン

DESIGNER

坂本仰次
Kouji Sakamoto

COMMENT
開発中はいろいろあって、今考えるとよく完成したなと思いますよハッハッハ。

SOFTGRAPHY
ドラえもん（GG）

グラフィックデザイン

DESIGNER

稲葉和茂
Kazushige Inaba

COMMENT
『フェーダ』のデキにはなかなか満足しています。次もガンバルぞー！

SOFTGRAPHY
ポップルメイル
（MEGA-CD）

グラフィックデザイン

DESIGNER

落合照代
Teruyo Ochiai

COMMENT
お食事はビニ弁、今日もビニ弁、明日もビニ弁、あさってもビニ弁！　太った。

SOFTGRAPHY
ポップルメイル
（MEGA-CD）

グラフィックデザイン

DESIGNER

尾山泰永
Yasunaga Oyama

COMMENT
んっん…っ、な…なんだかっ、お…おわっ…おわったんだな。んーっんーっ…。

SOFTGRAPHY
SDガンダム系ゲーム
（バンダイね）

グラフィックデザイン

DESIGNER

大口　修
Osamu Oguchi

COMMENT
今回は参加させていただきまして、たいへん勉強になりました。

SOFTGRAPHY
バトルサッカー（SFC）

ゲームデザイン

GAME DESIGNER

大堀康祐
Yasuhiro Ohori

COMMENT
仕事の一部をお手伝いさせていただきました。次回作もご期待ください！

SOFTGRAPHY
サンリオカーニバル（FC）
ランドストーカー（MD）

サウンドプログラム

SOUND PROGRAMMER

滝本真澄
Masumi Takimoto

COMMENT
サウンドドライバーは最高のものができました。なかなかいい音でしょ。

SOFTGRAPHY
ドラゴンクエストIII・IV
ランドストーカー他多数

Strategy:9 地形効果を利用せよ

ストラテジィ9

シミュレーションといえば地形効果。このゲームにも当然地形効果が存在する。地形効果というのは、それぞれのユニットがその地形によって、良くも悪くも影響を受けること。

この地形の違いによって、ユニットの移動力が減少したり、防御力が増減する。当然だが、敵部隊のユニットも同条件の影響を受けるワケだ。

地形効果をうまく利用して、戦局を有利に導くのも戦略のひとつである。

▲川や池のあるマップでは、地形効果を利用する価値が充分ある。

移動コスト（2で1マス）

兵種	平地	茂み	川	海	砂地	森	丘	山	壁	空	木	池
ファイター	2	3	5	−1	4	4	4	−1	−1	−1	−1	−1
ナイト	2	4	−1	−1	4	5	4	−1	−1	−1	−1	−1
プリースト	2	4	−1	−1	5	5	5	−1	−1	−1	−1	−1
ペガサスナイト	2	2	2	2	2	2	2	2	−1	2	2	2
ソードマン	2	3	6	−1	4	4	4	−1	−1	−1	−1	−1
アーチャー	2	2	−1	−1	5	3	5	−1	−1	−1	−1	−1
ソーサラー	2	4	−1	−1	5	5	5	−1	−1	−1	−1	−1

地形効果（＋50%〜−50%）

兵種	平地	茂み	川	海	砂地	森	丘	山	壁	空	木	池
A:ファイター	0	2	−2	0	0	2	3	0	0	0	0	0
D:	0	−2	2	0	2	−2	−3	0	0	0	0	0
A:ナイト	0	2	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0
D:	0	−2	0	0	2	−2	−2	0	0	0	0	0
A:プリースト	0	1	0	0	−1	1	2	0	0	0	0	0
D:	0	−2	0	0	2	−2	−2	0	0	0	0	0
A:ペガサスナイト	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D:	−2	−2	−2	−2	−2	−2	−2	−2	0	−2	−2	−2
A:ソードマン	0	1	−3	0	0	2	3	0	0	0	0	0
D:	0	−1	3	0	1	−2	−2	0	0	0	0	0
A:アーチャー	0	2	0	0	−1	3	3	0	0	0	0	0
D:	0	−2	0	0	2	−3	−2	0	0	0	0	0
A:ソーサラー	0	1	0	0	−1	1	2	0	0	0	0	0
D:	0	−2	0	0	2	−1	−2	0	0	0	0	0

A：攻撃時の地形効果　D：守備時の地形効果

Strategy:10 マジックバリアがスゴイ

ストラテジィ10

「マジックバリア」という魔法の効果を試したことがあるだろうか⁉　3ターンの間、敵の魔法効果を無効にする魔法なのだが、補助魔法というのは、たいがい使わないシロモノである。しかし、この「マジックバリア」は強烈な効果がある。敵部隊の中にソーサラー系のユニットがいた場合には、こんな便利なモノはない。

エルまたはソニアがいる場合には、ミッションによって編成に入れておこう。

●マジックバリア使用例●

◀ソニアのマジックバリアをこの範囲にかける。

◀敵の魔法攻撃をまったく受け付けないのだ！

Strategy:11 ドーラのブリングバインドがスゴイ

ストラテジィ11

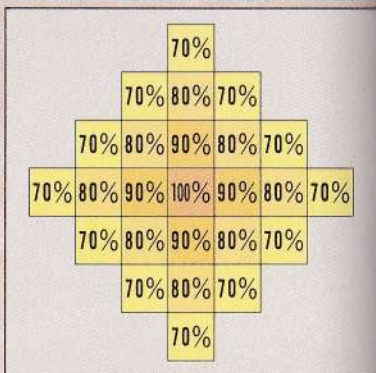
ドーラの必殺技の「ブリングバインド」はダメージを与えられないから、どうも使えない。そんなふうに思っている人は多いと思う。しかし、使い方によっては敵を麻痺させてしまうこの必殺技は、攻撃系必殺技の数倍の威力があるのだ。たとえば、ボスのみ倒すミッションの場合、ボス以外の敵は、ちょっと厄介。しかも、必殺技を持つマークトルーパーなどはヘタしたらボスよりも強い。そんなときに、ブリングバインドで麻痺させておけば、ミッションクリアの役に立つワケだ。

●ブリングバインド使用例●

◀ドーラのブリングバインドをウルサイ敵に発射。

◀敵は麻痺していて3ターンの間、行動できない。

Strategy:12 魔法はセンターが効果大

ストラテジィ12

効果範囲の広い魔法を使ったときに、効果がまちまちなことがある。単にランダムで魔法の効果が変化していると思っていたら、実はちゃんとした法則があったのだ。

右の図に示しているとおり、魔法の効果範囲は、センターを100%とすると、センターに隣接しているユニットが90%というふうに外側にいくほど効果のパーセンテージが落ちるのがわかる。魔法効果は、このような法則の下に成り立っていたのだ。

この法則に従えば、いちばんやられてほしくないユニット、たとえば瀕死のブライアン、アインはセンターに近いところで治癒魔法をかけたほうが効果があるということになるワケだ。

魔法効果の範囲

Strategy:13 当たり前だがこまめにセーブ

ストラテジィ13

ゲームの途中経過をセーブすることが、直接に戦略につながることはない。しかし、このゲームの場合、一度戦闘に入ると3回戦闘をこなさないと撤退できない、なんてことがある。その場合はセーブができないから仕方ないのだが、章間セーブがないので、クリアしたエリアに戻されるということが結構ある。こんなふうにならないために、セーブのチャンスがあったら必ずセーブしておこう。

▶エリア5がスタートするぞ!!

◀このような場合は撤退できない。

Strategy:14 敵兵のリブラと持ち金チェック

ストラテジィ14

ロウプレイ、カオスプレイをするにあたって、称号の変化の源となるリブラを敵が持っていて、敵によって持っている値が違うのだ。ロウプレイだから完璧クリアをめざすという人は別として、リブラ値の低い敵なら1、2体倒しても大差はないのだ。敵によって持っているシェルも違うぞ！

◀デミ・ヒューマンはリブラ値が2もあるのだ。カオスなら倒すべきだね。

カオス志向の方にオススメ　リブラ値の高い敵兵たち

◀デミヒューマン
LIBRA 2

カラス▶
LIBRA 2

成金志向の方にオススメ　金持ち兵士ベスト10

1.	スカルファード	400S
2.	ザカール	300S
3.	ブラウエルト	300S
4.	リクトハーケン	250S
5.	オーベルライゼ	210S
6.	フェイグツァート	210S
7.	アルガスト	200S
8.	ベイルナッツ	180S
9.	マークトルーパー	170S
10.	バグフォール	170S

VOICE INTERVIEW 監修内藤　寛氏の、前線基地からの伝言

『フェーダ』におけるボクのお仕事

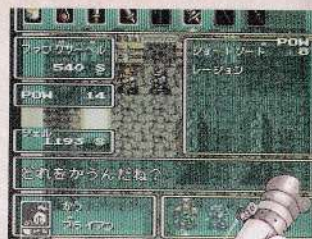
初めからどうだとは、いわずにプレイしてみて感想をいうってとこかな？

1年以上かかってるからね。作ってるほうもマヒしてくる部分もあるし……。全然知らない女の子や子供たちでも、すぐにプレイできるように、「操作の統一」ということに注意して作ったつもりだよ。

KAN NAITO

Strategy:15 武器は必ず買え！

町や村の店には、多種多彩な武器が取り揃えてある。ミッションクリアして貰うお金を貯め、より性能の良い武器を買い揃えることが攻略を一歩前進させることとなる。武器によって、使用できるキャラクターが違うので、注意してほしい。

ここに各ユニットの装備品リストを紹介する。ぜひ役立てていただきたい。

＜武器屋に入ったら、なるべく新しい武器に買い替えよう。

特別大公開！ 装備品リスト

アイテム名＼キャラ名	ブライアン	アイン	ロイス	トビカゲ	アービー	シェリー	ランス	クリストファー	ジニー	エリス	アリア	リョウカン	シェーン	メラネウス	ティータ	ジェダ	ダン	シシマル	シム・エムス	リチャード	ドーラ	スティンガー	エル	コノリー	ソニア	ガスト
ホーリーナイフ																							●			
ショートソード	●	●	●	●		●												●		●						
ミドルソード	●	●	●	●		●												●		●						
ファングサーベル	●	●				●																				
ブロードソード	●	●	●			●												●		●						
ニンジャブレード				●																						
リアバリアント			●			●																				
ロングソード	●	●	●			●												●		●						
ツヴァイハンター	●	●				●												●		●						
サムライソード		●		●		●												●		●						
クレイモア	●	●				●												●		●						
バスタードソード	●	●				●												●		●						
カラミティエッジ	●	●	●			●												●		●						
トールブレード	●																	●		●						
朱雀				●														●								
シェイドフレア	●	●	●			●														●						

アイテム名＼キャラ名	ブライアン	アイン	ロイス	トビカゲ	アービー	シェリー	ランス	クリストファー	ジニー	エリス	アリア	リョウカン	シェーン	メラネウス	ティータ	ジェダ	ダン	シシマル	シム・エムス	リチャード	ドーラ	スティンガー	エル	コノリー	ソニア	ガスト
ドゥームブレード		●																								
エグゼキューター	●																									
アックス																	●									
スチールアックス																	●									
バトルアックス																	●									
ヒートアックス																	●									
ウォーハンマー																	●									
スレッジボマー																	●									
ライトクロスボウ																					●					
ヘビィクロスボウ																					●					
アルバレスタ																					●					
カタパルトバレル																						●				
リニアバレル																						●				
スピア							●	●	●			●	●	●	●											
ジャベリン							●	●	●			●	●	●	●											
トライデント							●	●	●			●	●	●	●											
ラウディスピア							●	●	●			●	●	●	●	●										
ラウンデルビルム												●	●													
ランス							●	●	●				●	●	●											
クロムランス							●	●	●				●	●	●											
ドラグーン							●	●	●				●	●	●											
ウィファランクス							●	●	●				●	●	●											
レザーウィップ																									●	
リップハウリング																									●	
イービルレイザー																									●	
ソウルスタッフ																								●		●
アイアンナックル					●																					
タイガークロー					●																					
シャドウナックル					●																					
アタックユニット																			●							
アサルトザック																			●							

Strategy:18 フォーメーション活用法

ストラテジィ18

全ての戦闘において、敵からの攻撃に対応するために、フォーメーション（陣形）を作る必要がある。基本的に防御力の高いユニットは前方で壁になり、治癒魔法を持つユニットは後方から援護、遠隔攻撃ユニットなら援護射撃という役どころを与えよう。

◀敵の攻撃の届かないところに治癒魔法ユニットを置くのが基本だ。

フォーメーションパターン1

フィールド中央のパターン

上の写真のように治癒ユニットを囲むようにフォーメーションを組む。遠隔攻撃ユニットは、敵に対して後衛に置くと有利。

フォーメーションパターン2

後ろが壁のパターン

周りの地形を利用してフォーメーションを組む。前衛にファイター系、センターに遠隔攻撃ユニット、後衛に2人の治癒ユニットを配置する。

INTERVIEW VOICE 監修内藤 寛氏の前線基地からの伝言!!

内藤さんお勧めの、クリアパターン

普段SLGで遊ばないボクは短期決戦型でプレイ。とにかくバンバンやって、いろいろミッションが出るけど、そんなのは無視して敵をやっつけちゃう。まぁ最高の称号はもらえないだろうね。『フェーダ』はロウとカオスの2通りの楽しみ方ができるゲーム。君も自分流のプレイを見つけてくれよ!!

◀内藤さんはRPGやレースゲームが大好き!!

ボクはやっぱり
カオス派だね!!

KAN NAITO

FEDA THE EMBLEM OF JUSTIS

What has real value is not information, but, the ability to think.

DATA

データ編

真に価値のある
情報とは
インフォメーションではなく
インテリジェンスである

CHARACTERS INSTRUCTION

人物一覧

ARCADIAN LIBERATION ARMY

NEUTRAL UNIT

Brian Stelbart

ブライアン・ステルバート

元バルフォモーリア帝国軍第108陸軍猟兵大隊第42治安執行部隊第８班小隊長。旧暦4628年雷鳴の月、「千年戦争」末期における最大の作戦「オペレーション・ジェノサイド」に参加。目的地ファウストに対し、最も奥地まで侵攻していた第72工作戦術中隊特殊任務班に配属されていたが、小隊長のブライアンを除き中隊は全滅、唯一の生還者となる。筋力、生命力は蜥蜴人族に匹敵する数値である。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

体力、防御力が極めて高く、前衛で有用なキャラクターである。必殺技の「ソード・インパルス」は射程が長く、大半の相手ならば一撃で倒す威力がある。その反面、回避率、クリティカル・ヒットの確率が乏しい。

魔法耐性

火	2	風	2
水	1	土	2

PROFILE

種族：ヒューマン　兵種：ソード・ファイター
属性：ニュートラル　必殺技：ソード・インパルス

PARAMETER(LEVEL6)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
22	8	10	9	5	12	5

Ain Macdougal

アイン・マクドガル

元バルフォモーリア帝国軍第108陸軍猟兵大隊第42治安執行部隊第３班小隊長。「千年戦争」の頃よりアイン軍曹率いるゴールドアイ小隊は帝国軍の中でも74.4%という屈指の作戦遂行率を誇る。特に際立って遂行率が高いのは奇襲任務と記録されている。

終戦後、同部隊第８班小隊長ブライアン・ステルバートの脱獄を助け、共に帝国軍治安執行部隊を離脱、スクーデリア大陸にて脱走兵となる。

剣さばきは、鈍重な重装機兵ではまったく対処できないほどの鋭い太刀筋を持つ。ウルフリング独特の性質である俊敏性を武器に敵の懐に素早く入り、急所を確実に落とす「峰月斬」という必殺技をも持ち合わせている。

ブライアン・ステルバート共に、スクーデリアにおける解放運動の切り札的存在。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

回避率、攻撃力が高く、受けて斬るだけではなく避けて斬るタイプである。しかし、体力、防御力は平均的なので過信はできない。必殺技の峰月斬は消費MPも少なく、射程こそ短いが非常に使い勝手がよい技といえる。

魔法耐性

火	2	風	2
水	2	土	1

PROFILE

種族：ウルフリング　兵種：ソード・ファイター
属性：ニュートラル　必殺技：峰月斬

PARAMETER(LEVEL6)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
18	7	9	7	5	32	15

Dora Systeel

ドーラ・システィール

元バルフォモーリア帝国軍第108陸軍猟兵大隊第治安執行部隊第3班伍長。アイン軍曹直属の部奇襲任務を得意とし、狙撃任務の遂行率、とくに空戦術においては、帝国内でも屈指の数値を記録している。アイン・マクドガルと共に、ブライアンステルバートの脱獄を助け、脱走兵となる。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

遠隔攻撃用ユニット。クリティカルの確率が高い。弓兵ゆえ、飛行ユニットに対し、高い打撃を与えることができる。

魔法耐性	
火	2
水	1
風	1
土	2

PROFILE

種族：フォックスリング
兵種：アーチャー
属性：ニュートラル
必殺技：ブリングバインド

PARAMETER（LEVEL4）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
12	5	5	5	5	12	37

Dan Darlest

ダン・ダーレスト

「聖者の風穴」と呼ばれる洞窟に人知れず住んでいる蜥蜴人族。噂ではあるが、以前は帝国軍兵士だったらしく、卑劣な作戦において、道具同然に扱われたという。それゆえか、世俗との交流を避け洞窟に1人住んでいるらしい。

性格は実直で、子供好きである。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

体力、防御力が全ユニット中、最も高いので、前衛向きである。機動性が低く、前衛にするには全体の移動速度を落とす必要がある。

魔法耐性	
火	0
水	1
風	1
土	1

PROFILE

種族：リザードマン
兵種：ソードマン
属性：ニュートラル
必殺技：ハンマースイング

PARAMETER（LEVEL4）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
21	5	11	10	4	12	15

Aria Carminelake

アリア・カーマインレイク

失踪した婚約者を追って、本土からスクーデリア大陸に渡ってきたという。

回復魔法が使えることもあり、帝国軍も彼女の中立の立場を黙認している。しかし、解放軍の侵攻を機に、婚約者の捜索も兼ねて、解放軍第3遊撃部隊に志願する。部隊において、貴重なナースである。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

後衛で援護専門となるユニット。全体、単体の回復魔法を兼ね備えている。攻撃は一切できず、魔法のみによって経験値を得る。

魔法耐性	
火	2
水	3
風	3
土	3

PARAMETER（LEVEL15）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
20	32	0	9	4	28	4

PROFILE

種族：エルフ
兵種：ナース
属性：ニュートラル

Tobikage

トビカゲ

東方より来訪したと噂される無頼の傭兵。「忍者」と呼ばれる傭兵の中でも際だって優れた能力を持つ。スクーデリア大陸に来訪した理由は、師を「ラセツ」という輩に殺されたため、その者を追ってきたという。その後、「ラセツ」の行方を探るため帝国軍に潜入する。寡黙な性格である。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

クリティカルの確率、回避率が全ユニット中最も高い。機動力も高いが、体力、防御力が低く、一撃離脱に向いたユニットである。

魔法耐性	
火	2
水	1
風	2
土	2

PROFILE

種族：アームドウイング
兵種：ニンジャ・ファイター
属性：ニュートラル
必殺技：無双手裏剣

PARAMETER（LEVEL25）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
25	20	29	14	7	34	38

Roiss Hegkmeyar

ロイス・ヘッグマイヤー

解放軍独立遊撃部隊の曹長。女性ながらも格闘剣術に優れ、前線において活躍する。少々気性が激しく、男勝りな性格をしている。しかしながら、物腰から感じられる気品は大陸有数の貴族、ヘッグマイヤー家の出身ゆえのことであろう。本人は何も語らぬが、深い理由があると思われる。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

すべての能力において平均的で、序盤において前衛の補佐的役割を持つユニット。体力、防御力は低いので、前衛に置くのは危険。

魔法耐性	
火□□	2
水□	1
風□□	2
土□	1

PROFILE

種族：ヒューマン
兵種：ソード・ファイター
属性：ニュートラル
必殺技：フリントライアー

PARAMETER（LEVEL7）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
17	11	9	7	5	8	12

Shishimaru

シシマル

おのれより強い者を求め、街から街へ決闘屋を生業とし、武者修行をしている。東方文化にかぶれており、鎧、カタナなどには目がない。師匠からもらい受けた足軽鎧を宝としている。アインの腰に差した「カタナ」を見て共感し遊撃部隊に参加する。豪快、かつ陽気な性格で細かいことは気にしないタイプ。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

体力、防御力ともに高く、前衛に適したユニットである。クリティカルの発生率も高く、攻撃面において信頼性が高い。

魔法耐性	
火□	1
水□	1
風	0
土□	1

PROFILE

種族：レオ
兵種：カタナ・ファイター
属性：ニュートラル
必殺技：抜刀牙居合い抜き

PARAMETER（LEVEL15）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
34	15	22	14	5	16	21

Christopher Daygud

クリストファー・デイグッド

兄は有名な男爵家の騎士団長だったのだが、男爵家が没落、騎士団そのものも解体という憂いに会う。その後、各地を放浪中に記憶を失ったらしく、騎士団時代のことを忘れている。騎士道精神のみ残っているらしく、過剰なまでの正義感が彼の行動の原点になっている。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

序盤のユニットとしては攻撃力、防御力に優れている。パラメーターの上昇率は他のユニットより少ない。槍の装備で間接攻撃が可能。

魔法耐性	
火□	1
水□	1
風□□	2
土□□	2

PROFILE

種族：セントール
兵種：トルーパー
属性：ニュートラル

PARAMETER（LEVEL15）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
19	0	12	12	6	10	7

Melaneuse

メラネウス

千年戦争時代にリザードマンをベースに研究が進められていた生物兵器の一つ。マシンヘッドとは違い、遺伝子操作などのバイオテクノロジーのみにより開発された。クローニングが可能であり復元能力を持つ。この生物兵器は終戦直前に完成したらしく、実戦において使用されることはなかった。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

飛行ユニットでありながら、強固な防御力を持ち、騎士と同等の装備が可能である。攻撃力も高く、機動力を生かした突撃が得意。

魔法耐性	
火□□	2
水□□	2
風□□	2
土□□	2

PROFILE

種族：ガーゴイル
兵種：エア・トルーパー
属性：ニュートラル

PARAMETER（LEVEL34）

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
46	0	50	43	6	22	20

Arby Hcszeool

アービー・ヘクソツォール

解放軍第7陸軍第21諜報課の士官。アルティメット・ファイティング2連覇を果たした猛者でもある。しかし、試合中に相手を殺してしまったため一切の権利を剝奪され、表社会から去った。かたくなに拳以外の武器を使わないのは、彼に何か考えがあるものと思われる。諜報部員ゆえか、切れる性格で洞察力も鋭い。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

すべての能力値が安定しており、前衛として配置可能だ。武器の種類は乏しいが、成長ごとに攻撃力は上昇するので、影響は少ない。

魔法耐性

火□──1
水□□──2
風□□──2
土□□──2

PARAMETER(LEVEL14)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
37	17	18	15	5	18	15

PROFILE

種族：カーカル
兵種：ベア・ナックルファイター
属性：ロウ(フェダーイン〜ファントムまで仲間になる)
必殺技：レイジングブロウ

Jenny Rockwell

ジニー・ロックウェル

バルフォモーリア大陸本土において、有名な一族の御令嬢。家訓により、一族を継ぐ者としての力を得るために修行の旅へと戦乱の地を訪れることになる。育ちがよいために、あまり戦闘には向かないが、太刀筋はよいものを持っている。真面目でおとなしい性格である。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

初期の能力値こそ低いが、成長すれば前衛として充分な役割を持つユニットとなる。クリティカルの発生率が高い。

魔法耐性

火□□──2
水□──1
風□──1
土□──1

PROFILE

種族：セントール
兵種：トルーパー
属性：ロウ(フェダーイン〜バイパーまで仲間になる)

PARAMETER(LEVEL14)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
18	0	16	18	6	17	32

Shean Woreydbark

シェーン・ウレイドバーク

解放軍第3遊撃部隊の伍長。有翼族であり、ロイスの従者でもある。ロイスが幼少の頃より、付き添うように育ち、良き理解者でもある。第24討伐作戦、俗に言うアルノス討伐作戦を展開中に帝国軍の奇襲に遭い、生き残った同志共々、特別収容所へ送られる。礼儀正しく、慎重に行動するタイプである。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

飛行ユニットなので高い機動力を生かすことができる。攻撃力は高く、クリティカルの発生率が高いので奇襲や迎撃に向いている。

魔法耐性

火□──1
水□──1
風□□──2
土□──1

PARAMETER(LEVEL7)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
14	0	11	7	7	12	34

PROFILE

種族：クラナス
兵種：ウイング・ファイター
属性：ロウ(フェダーインからバイパーまで仲間になる)

Sim Ems

シム・エムス

千年戦争の以前に開発された機人と呼ばれる種族。指揮官クラスだったらしく、帝国の機人より特殊装備が充実している。千年戦争において、自ら率いる小隊をコロッサスと呼ばれる帝国軍の機人1騎に全滅させられ、シム・エムス自身も戦闘不能に陥った。現在では神学校の教師を務めながら、復讐の機会をうかがっている。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

安定した能力値を持つ、間接攻撃主体のユニット。前衛において も耐えうるHPと防御力を持つため、万能な使い方が可能。

魔法耐性

火□□□─3
水□□□─3
風□□──2
土□□□─3

PROFILE

種族：マシンヘッド
兵種：マシン・ソードマン
属性：ロウ(フェダーイン〜バイパーまで仲間になる)
必殺技：フレイム・ショット

PARAMETER(LEVEL28)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
27	37	30	26	4	14	16

Richard Balthukus

リチャード・バルテュークス

帝国軍四提督の1人、バート・バルテュークスを父にもつ。元帝国軍第4陸軍近衛師団第4部隊少尉である。帝国の方針に反発、反逆罪により、公開処刑されるところを解放軍に救われる。その後解放軍と行動を共にすることになる。性格は実直で熱血漢、道徳心に満ちている。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

機動力こそ低いが、防御力、攻撃力ともに高く前衛向きのユニット。必殺技は、魔法耐性の低い敵なら、ほぼ倒すことができる。

魔法耐性	
火□□	2
水□	1
風□	1
土□	1

PROFILE

種族：ドラゴニュート
兵種：ソードマン
属性：ロウ（フェダーイン〜バイパーまで仲間になる）
必殺技：ファイアーブレス

PARAMETER(LEVEL28)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
27	37	30	26	4	14	16

Elle Northwind

エル・ノースウィンド

司祭の血を引く、ドラゴニュートの老師の従者。本来、戦いを好まず、世俗に興味を示さない。物静かで落ちついた風貌をしているが、風系、水系の攻撃魔法を使いこなす。自らの精進以外には興味を示さない。老師の教えにより、己を高めるために遊撃部隊に参加する。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

攻撃、補助魔法を使う後衛専門のユニット。MPの上昇率が高く、機動力も高いので魔法を使った遊撃に適している。

魔法耐性	
火□□	2
水□□□	3
風□□□	3
土□□	2

PROFILE

種族：エルフ
兵種：ソーサラー
属性：ロウ（フェダーイン〜ファントムまで仲間になる）

PARAMETER(LEVEL8)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
9	22	5	7	5	8	12

CHAOS UNIT

Shelly Laqusomacus

シェリー・ラクソマーコス

アイン・マクドガルと元恋人関係にあった無類の戦士。群れることを嫌い、何にも捕らわれずに生きものを信条としている。現在は傭兵稼業を生業としているが、遊撃部隊に興味を持ち行動を共にする。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

回避率とクリティカルの高い発動率をもつ前衛向きユニット。成長率も高いので、育てれば前衛の主力となるであろう。

魔法耐性	
火□□	2
水□□	2
風□□	2
土□□	2

PARAMETER(LEVEL27)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
27	0	32	19	5	30	30

PROFILE

種族：ウルフリング
兵種：ソード・ファイター
属性：カオス（ジェノサイド〜ファントムまで仲間になる）

Ryokan

リョウカン

高名な僧侶だったのだが、戦争を前に自分の無力さを悟り、酒と女に溺れ、殺戮を好む破壊僧となる。遊撃部隊に出会い仲間となるが、その姿勢は変わらず、敵を現世より解放することによって救うのが功徳だと信じている。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

回復魔法が使える間接攻撃可能なユニット。後衛で攻撃・回復と幅広く使える。能力値は他に比べ低く、前衛としては非力である。

魔法耐性	
火□□□	3
水□□	2
風□□□	3
土□□□	3

PROFILE

種族：ヒューマン
兵種：ソウ・ファイター
属性：カオス（ジェノサイド〜ファントムまで仲間になる）

PARAMETER(LEVEL6)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
19	12	9	7	5	9	22

Sonia Bluemoon

ソニア・ブルームーン

アルデンヌの森に住むと言われている。帝国軍や近隣の村から魔女と恐れられている。しかし、魔力は自衛のためにしか使わず、決して森を離れることはない。遊撃部隊と行動を共にするのは、森に危害を加えた帝国軍に制裁を下すためだという。性格は冷酷で慈悲のかけらもない。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

後衛からの魔法による援護攻撃が適している。使用武器の追加効果が高く、使い方によっては通常攻撃でも充分な活躍が可能である。

魔法耐性	
火	3
水	2
風	3
土	3

PROFILE

種族：ダークエルフ
兵種：ウィザード
属性：カオス(ジェノサイド〜ファントムまで仲間になる)

PARAMETER(LEVEL22)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
26	35	9	13	4	15	13

Lance Slayders

ランス・スレイダース

クリストファーを団長とした騎士団の1人だったが、男爵家の没落と共に騎士団は解散、ランスは団長を追ったが行方知れずであった。わずかに残った仲間とともに、生きるために強奪などを行い、ならず者が集まる山賊まがいの集団に成り下がる。本来は正義感が強く、団長を心から慕っている。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

騎士系で最も高い攻撃力とHPをもつ。機動力を生かした前衛速攻が適している。成長は緩やかで、後半では能力値が伸びにくい。

魔法耐性	
火	2
水	2
風	2
土	2

PROFILE

種族：セントール
兵種：トルーパー
属性：カオス(ジェノサイド〜ヘルハウンドまで仲間になる)

PARAMETER(LEVEL25)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
34	0	32	16	6	13	11

Teeta Blyde

ティータ・ブレイド

砂漠のスクルド神殿において守り神〝デ・サルート〟を守る神官。終焉の四賢者に深く関わっている。帝国軍に盗まれた剣を取り戻すため、遊撃部隊と行動を共にする。神官なのだが、炎系の攻撃魔法が使え、騎士と同じ武器を扱う。性格は一見おとなしいのだが、戦闘になると残忍で好戦的な一面を見せる。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

飛行ユニットなので、機動力を生かすことができる。魔法による直接攻撃と間接攻撃が可能。MPは中盤以降、加速的に上昇する。

魔法耐性	
火	3
水	1
風	2
土	3

PROFILE

種族：グリフィス
兵種：エア・トルーパー
属性：カオス(ジェノサイド〜ファントムまで仲間になる)

PARAMETER(LEVEL15)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
21	17	16	23	7	18	14

Gust Darknoa

ガスト・ダークノア

千年戦争時代にコウメイと並んで鬼神と呼ばれた男。終戦直前に、ある作戦において家族全員を帝国軍に殺されるという過去をもつ。それ以来、俗世から身を消し、ギースの森において隠遁生活を営んでいる。コウメイの誘いを受けて遊撃部隊に参加するが、参加した真意は誰にも分からない。

UNIT DATA

ユニットとしての特徴

全ユニット中、最大にして無限のMPをもつ魔導士。HP、防御力ともに高く、前衛においても充分耐えうる能力を持つ。

魔法耐性	
火	3
水	3
風	3
土	3

PROFILE

種族：ヒューマン
兵種：ウィザード
属性：カオス(ジェノサイド〜ヘルハウンドまで仲間になる)

PARAMETER(LEVEL45)

HP	MP	AP	DP	MV	AG	LK
32	96	22	23	4	21	27

BALFOMAURIA IMPERIAL FORCES

バルフォモーリア帝国軍

Cobalt Axlaysus

コバルト・アクセレイセス

バルフォモーリア帝国スクーデリア統治区総督。隻眼のグルナレイム族である。本国元老院の中心的位置を占める「17人委員会」のメンバーであったにもかかわらず、ファントムゾーンの調査に執心し過ぎたため、中央首脳の間でも異端的存在であった。その政治的手腕と四大元素を自在に扱う魔力は周囲に畏怖を与えた。その証拠に、統治政策推進のヒナ型として選ばれたスクーデリアの総督の地位を、総帥シエナの直々の任命で射止めたのである。とはいえ元来、辺境の野蛮の地と伝えられたスクーデリア大陸に総督職とはいえ、気位の高いグルナレイムが左遷同様に派遣されたことは屈辱に近かったはずである。コバルトがこの辞令を了承した隠された理由は、スクーデリアの「終焉の四賢者」にまつわるスクルド伝説に着目したからであった。

PROFILE
種族：グルナレイム　兵種：ウィザード

帝国軍組織図

- バルフォモーリア帝国元老院
- スクーデリア総督府
- 総督 ―― バルフォモーリア軍
  - 魔獣師団（バート）
  - 妖獣師団（フレイア）
  - 近衛師団（ルーク）
- 行政 ―― コバルト親衛師団
  - 猟兵師団（ラセツ）
  - 機甲師団（コロッサス）

Flare Darkwood

フレイア・ダークウッド

妖獣師団団長を務める女魔導士。炎系の魔法を自在に操り、暗黒魔法で多くの死霊を従える。体の約半分を、魔導石を媒体とする波動機関を利用した錬金術的技術により強化し、攻撃力、防御力ともに機人と同等の能力を持つ。

PROFILE
種族：ダークエルフ　兵種：ウィザード

Bart Balthukus

バート・バルテュークス

スクーデリア統治司法官を務める。
軍国主義者で、大陸を統治するには絶対的な支配と軍による統制が必要だと信じている。ドラゴニュートとしてのプライドが高く、下層種族を嫌悪している。実戦の経験は多い。

PROFILE
種族：ドラゴニュート　兵種：ソードマン

BALFOMAURIA　**四提督**　IEMPIRE FORCES

Luke Hegkmeyar

ルーク・ヘッグマイヤー

近衛師団団長。下層種族でありながら四提督の一人である。人望は四提督の中で最も高くその地位は揺るぎない。剣技においては帝国一と噂される。

PROFILE
種族：ヒューマン　兵種：ソードマン

Rasetsu

ラセツ

帝国軍猟兵師団団長。異国から戦場を求めて来訪した。異質の部隊を率い功績を上げ、四提督の座を得た。思想の違いゆえに師の首を切り落とした過去を持つ。

PROFILE
種族：アームドウイング　兵種：ソードマン

Tusk Breastlate

タスク・ブレストレート

帝国軍特殊部隊所属、ブラッディローズ隊長。ブライアンとともに千年戦争末期にバルフォモーリア共和国軍に志願する。大陸本土故郷のレクサルにフィアンセのルーシア・ランモアを残してきている。

ブライアンと参加した千年戦争終盤の地ファウストにて部隊が孤立、敵敗残ゲリラに瀕死の重傷を負わされる。そのときにブライアンと運命の訣別を余儀なくされた。その後戦線視察中のラセツに命を拾われ、後もラセツの師団に所属、ゲリラ戦での見いだされブラッディローズ隊の部隊長の令をうける。ブライアンと互角またはそれ上と思われるファイターとしての戦闘力をつものの、メンタルな面の弱さでつねにブイアンの後塵を拝してきた。

PROFILE
種族：ヒューマン　兵種：ソード・ファイター

Colossus

コロッサス

コバルトが自ら設計、開発したといわれる機人。その戦闘能力は計り知れない。兵団を構成する機人の頂点に立つために開発されたものである。コバルトの直接命令以外は認識せず、完全に忠実な機械である。

PROFILE
種族：マシンヘッド　兵種：マシンガンナー

Arnose

アルノス

帝国軍兵団長、治安執行部隊中隊長。

トルーパーでありながら、プライドを捨てたダーティーな処世術で出世を続けてきた男であるが、バド村のゲリラ掃討作戦で部下の小隊長（ブライアン）の反乱に遭い、作戦失敗の責をとらされ、生体研究所に左遷される。

PROFILE
種族：セントール　兵種：トルーパー

THE BALFOMAURIA IMPERIAL INSTRUCTION

バルフォモーリア帝国軍一覧

DATAの説明

- HP ―― 体力。0になると死亡。
- MP ―― 精神力。0になると必殺技や魔法が使えなくなる。
- AP ―― 攻撃力。敵に与えるダメージの数値。
- DP ―― 防御力。敵から受けた打撃を軽減する値。魔法には無関係である。
- MV ―― 移動量。一回の行動で移動できる数値。
- AG ―― 敏捷性。敵から受ける攻撃の回避率。
- LK ―― 運。クリティカルヒットなどの発生率。
- EXP ―― 経験値。敵を倒したときに得られる数値。この数値にレベル補正が入る。
- SHE ―― シェル。敵を倒したときに得られる金額。
- LIB ―― リブラ値。敵を倒したときに減少する。
- 魔法耐性　火・水・風・土系のそれぞれの魔法攻撃に対する防御力。

デミヒューマン　魔法耐性　火-1　水-1　風-1　土-1

HP	MP	AP	DP	MV
16	0	10	10	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
8	6	16	10	2

ハルクダッシュ　魔法耐性　火-2　水-0　風-1　土-2

HP	MP	AP	DP	MV
36	0	17	12	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
8	16	17	32	1.2

メルトゲル　魔法耐性　火-2　水-1　風-0　土-0

HP	MP	AP	DP	MV
12	0	9	6	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
3	16	16	4	0.5

レゾアゲル　魔法耐性　火-3　水-2　風-0　土-0

HP	MP	AP	DP	MV
45	0	28	14	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
2	18	19	10	0.4

ゲド　魔法耐性　火-0　水-0　風-0　土-0

HP	MP	AP	DP	MV
14	0	7	4	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
5	5	8	4	0.4

ビハウトゲド　魔法耐性　火-0　水-1　風-1　土-0

HP	MP	AP	DP	MV
32	0	16	11	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
10	8	16	13	0.4

アレフゲド　魔法耐性　火-0　水-1　風-1　土-2

HP	MP	AP	DP	MV
70	0	32	30	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
8	12	17	35	0.4

ビーストマスター　魔法耐性　火-0　水-0　風-0　土-0

HP	MP	AP	DP	MV
10	0	10	6	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
5	8	9	5	0.5

ブラウハウト　魔法耐性　火-2　水-0　風-2　土-2

HP	MP	AP	DP	MV
58	0	25	15	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
12	0	18	27	0.5

フィクス　魔法耐性　火-3　水-3　風-3　土-3

HP	MP	AP	DP	MV
12	14	10	7	5
AG	**LK**	**EXP**	**SHE**	**LIB**
8	14	9	5	0.5

グランフィクス 魔法耐性 火-3 水-3 風-3 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
42	53	21	17	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
8	8	28	53	0.5

ゼルトフィクス 魔法耐性 火-3 水-3 風-3 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
60	80	40	30	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
20	13	17	140	1

トルーパー 魔法耐性 火-0 水-0 風-0 土-0

HP	MP	AP	DP	MV
14	0	13	6	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	15	12	10	0.4

ヤクトトルーパー 魔法耐性 火-0 水-1 風-1 土-0

HP	MP	AP	DP	MV
36	0	26	18	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
12	15	17	32	0.5

ケンプトルーパー 魔法耐性 火-2 水-1 風-2 土-0

HP	MP	AP	DP	MV
54	20	38	24	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
15	16	18	52	0.5

マークトルーパー 魔法耐性 火-3 水-3 風-2 土-0

HP	MP	AP	DP	MV
72	40	58	42	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
16	32	18	170	0.5

スケルトン 魔法耐性 火-0 水-2 風-2 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
5	0	50	24	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	10	1	3	0

スカルベルツ 魔法耐性 火-0 水-2 風-2 土-0

HP	MP	AP	DP	MV
20	0	54	42	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
12	16	1	3	0

ゾンビ 魔法耐性 火-0 水-2 風-2 土-[illegible]

HP	MP	AP	DP	MV
60	0	12	26	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
2	12	1	2	0

ペイルコープス 魔法耐性 火-0 水-2 風-2 土-[illegible]

HP	MP	AP	DP	MV
70	0	14	40	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	12	1	0	0

ネクロマンサー 魔法耐性 火-2 水-3 風-2 土-[illegible]

HP	MP	AP	DP	MV
50	45	38	35	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	16	16	50	0.1

ステイドアルト 魔法耐性 火-3 水-3 風-2 土-[illegible]

HP	MP	AP	DP	MV
62	90	18	51	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
22	0	21	40	0.5

ニンジャハウンド 魔法耐性 火-1 水-1 風-1 土-[illegible]

HP	MP	AP	DP	MV
27	0	24	9	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
13	28	15	20	0

[illegible] 魔法耐性 火-2 水-0 風-1 土-0

HP	MP	AP	DP	MV
44	0	43	27	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
20	37	18	45	0.5

ボーゲンラウアー 魔法耐性 火-1 水-1 風-1 土-1

HP	MP	AP	DP	MV
20	0	25	12	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
6	22	18	12	0.5

ボーゲンヒルト 魔法耐性 火-0 水-1 風-2 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
52	0	46	20	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
14	40	18	33	0.8

ザムラハン 魔法耐性 火-1 水-2 風-2 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
50	0	34	26	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
8	13	18	33	0

ネイシハルス 魔法耐性 火-1 水-0 風-2 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
64	0	54	38	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
15	17	18	42	0

アルガスト 魔法耐性 火-1 水-2 風-2 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
70	0	56	40	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
17	17	18	200	0

ザイン 魔法耐性 火-2 水-2 風-0 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
50	0	34	36	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
7	18	17	27	0.3

グロスザイン 魔法耐性 火-3 水-3 風-1 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
54	0	52	50	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
13	40	16	110	0.4

ヴァウアー 魔法耐性 火-2 水-2 風-0 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
40	0	35	34	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
13	13	17	22	0.3

グロスヴァウアー 魔法耐性 火-3 水-3 風-1 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
48	0	52	48	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
17	40	18	120	0.4

ラメド 魔法耐性 火-2 水-2 風-0 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
60	0	52	37	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
7	13	17	30	0.3

グロスラメド 魔法耐性 火-3 水-3 風-1 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
64	0	62	52	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
19	40	15	130	0.4

鳥 魔法耐性 火-1 水-1 風-1 土-0

HP	MP	AP	DP	MV
42	0	25	15	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
32	32	17	25	2

鵬凱 魔法耐性 火-2 水-0 風-2 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
44	0	44	25	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
15	40	16	90	0.3

御妙師 魔法耐性 火-2 水-0 風-2 土-2

HP	MP	AP	DP	MV
44	45	24	15	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
9	12	17	17	0.5

死言使い 魔法耐性 火-3 水-3 風-3 土-3

HP	MP	AP	DP	MV
48	54	40	33	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
16	12	17	100	0.6

ウィザード
魔法耐性	火-2	水-2	風-2	土-2
HP	MP	AP	DP	MV
34	30	22	12	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
8	3	17	22	0.6

ゲルツメイジ
魔法耐性	火-3	水-3	風-3	土-3
HP	MP	AP	DP	MV
40	45	23	13	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	5	19	70	0.7

アルテアメイジ
魔法耐性	火-3	水-3	風-3	土-3
HP	MP	AP	DP	MV
48	60	40	22	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
12	14	19	150	0.3

ファルドメイジ
魔法耐性	火-3	水-3	風-3	土-3
HP	MP	AP	DP	MV
50	80	36	30	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
16	32	20	150	0.3

ペガサスナイト
魔法耐性	火-1	水-1	風-0	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
32	0	11	17	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
11	13	15	25	0.2

グレンペガサス
魔法耐性	火-1	水-1	風-1	土-1
HP	MP	AP	DP	MV
50	0	38	23	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
13	18	19	95	0.7

ゴウトペガサス
魔法耐性	火-2	水-1	風-2	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
52	0	47	36	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
15	16	16	150	0.3

ファンケルン
魔法耐性	火-2	水-0	風-2	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
24	0	30	11	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
8	13	17	34	0.8

ペイルナッツ
魔法耐性	火-2	水-0	風-2	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
42	0	65	22	[illegible]
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	13	19	180	[illegible]

サイクロップス
魔法耐性	火-2	水-0	風-0	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
58	0	32	24	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	12	21	22	[illegible]

モルクライゼ
魔法耐性	火-2	水-2	風-2	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
60	0	48	32	[illegible]
AG	LK	EXP	SHE	LIB
12	14	17	130	[illegible]

オーベルライゼ
魔法耐性	火-2	水-2	風-2	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
72	0	55	52	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
11	18	19	210	0.7

デライツァート
魔法耐性	火-1	水-1	風-1	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
24	0	25	11	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
5	19	14	15	0.5

ラインツァート
魔法耐性	火-1	水-1	風-2	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
62	0	40	24	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
8	18	20	64	0.5

フェイグツァート
魔法耐性	火-2	水-2	風-2	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
54	0	52	38	6
AG	LK	EXP	SHE	LIB
11	18	19	210	0.7

侍
魔法耐性	火-2	水-1	風-0	土[illegible]
HP	MP	AP	DP	MV
54	0	45	34	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
8	18	16	30	0.5

[illegible]侍
魔法耐性	火-1	水-1	風-1	土-2
HP	MP	AP	DP	MV
62	0	50	35	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
12	21	17	50	0.5

[illegible]
魔法耐性	火-2	水-3	風-3	土-3
HP	MP	AP	DP	MV
65	0	54	46	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
24	32	15	160	0.5

ワイバーン
魔法耐性	火-2	水-0	風-0	土-2
HP	MP	AP	DP	MV
40	0	30	15	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
5	13	20	42	0.7

ハザフォール
魔法耐性	火-2	水-2	風-2	土-1
HP	MP	AP	DP	MV
52	0	45	24	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	20	18	170	0.75

リットハーケン
魔法耐性	火-1	水-1	風-2	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
60	0	48	38	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	26	18	250	0.75

ブラウエルト
魔法耐性	火-2	水-2	風-2	土-2
HP	MP	AP	DP	MV
68	0	52	42	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
16	18	20	300	0.75

[illegible]ンクリード
魔法耐性	火-0	水-2	風-0	土-1
HP	MP	AP	DP	MV
20	0	15	12	5
AG	LK	EXP	SHE	LIB
11	8	15	13	0.4

[illegible]ーベルクリード
魔法耐性	火-2	水-1	風-2	土-2
HP	MP	AP	DP	MV
48	0	28	23	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
15	12	17	43	0.75

モルグクリード
魔法耐性	火-2	水-1	風-2	土-2
HP	MP	AP	DP	MV
68	0	70	54	4
AG	LK	EXP	SHE	LIB
15	24	19	100	0.4

スワームリーチ
魔法耐性	火-3	水-1	風-1	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
8	0	12	4	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	7	13	21	0.5

ツァームリーチ
魔法耐性	火-2	水-1	風-2	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
30	0	23	11	7
AG	LK	EXP	SHE	LIB
10	12	18	34	0.4

ヴィルデリーチ
魔法耐性	火-2	水-1	風-2	土-2
HP	MP	AP	DP	MV
64	0	52	38	8
AG	LK	EXP	SHE	LIB
17	22	16	120	0.3

ブフィール
魔法耐性	火-0	水-0	風-0	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
54	0	36	22	1
AG	LK	EXP	SHE	LIB
0	12	17	32	0.7

ザカール
魔法耐性	火-3	水-3	風-2	土-0
HP	MP	AP	DP	MV
70	0	64	52	1
AG	LK	EXP	SHE	LIB
0	0	17	300	0.4

ITEMS INSTRUCTION

品目一覧

◆Knife 短剣　エル・ノースウインドにとっての唯一の武器。殺傷力は低い。

ホーリーナイフ	攻撃力／+10	価格／300	効果／20%でクリティカル・アンデッド系即死

◆Swords 剣　最も種類の多い武器の類である。主にソードファイター系が扱える。

ショートソード	攻撃力／+ 8	価格／150	効果／—
ミドルソード	攻撃力／+12	価格／250	効果／—
ファングサーベル	攻撃力／+14	価格／540	効果／—
ブロードソード	攻撃力／+16	価格／600	効果／—
ニンジャブレード	攻撃力／+17	価格／720	効果／40%でクリティカル
リアバリアント	攻撃力／+16	価格／620	効果／25%でクリティカル
ロングソード	攻撃力／+18	価格／700	効果／—
ツヴァイハンター	攻撃力／+20	価格／900	効果／—
サムライソード	攻撃力／+22	価格／940	効果／30%でクリティカル
クレイモア	攻撃力／+24	価格／1200	効果／—
バスタードソード	攻撃力／+25	価格／1200	効果／—
カラミティエッジ	攻撃力／+26	価格／2000	効果／射程2・20%でアンデッド系即死
トールブレイド	攻撃力／+26	価格／1700	効果／—
朱雀	攻撃力／+28	価格／2000	効果／20%でクリティカル
シェイドフレア	攻撃力／+30	価格／2500	効果／30%で相手を即死
ドゥームブレイド	攻撃力／+32	価格／3000	効果／12.5%で相手を即死
エグゼキューター	攻撃力／+36	価格／—	効果／20%で相手を即死

◆Axes 斧　その重量を破壊力とする斧は、強靱な腕力を持つダンが好んで扱う。

アックス	攻撃力／+10	価格／200	効果／—
スチールアックス	攻撃力／+12	価格／560	効果／—
バトルアックス	攻撃力／+14	価格／600	効果／—
ヒートアックス	攻撃力／+18	価格／700	効果／—
ウォーハンマー	攻撃力／+23	価格／1300	効果／射程2・30%でクリティカル
スレッジボマー	攻撃力／+25	価格／1800	効果／30%でクリティカル

◆Bow guns ボウガン　身軽さを生かしたドーラ・システィールが好んで扱う。

ライトクロスボウ	攻撃力／+14	価格／200	効果／射程2
ヘビィクロスボウ	攻撃力／+19	価格／700	効果／射程3
アルバレスタ	攻撃力／+27	価格／1500	効果／射程3・30%でクリティカル

◆Cannons 大砲　前文明の遺産武器。スティンガーのみ扱える。

カタパルトバレル	攻撃力／+21	価格／1500	効果／射程3
リニアバレル	攻撃力／+28	価格／3800	効果／射程3・40%でクリティカル

◆Spears 槍　騎槍よりも攻撃力は低いが射程は長い。主にトルーパー系が扱う。

スピア	攻撃力／+ 8	価格／250	効果／射程2
[illegible]ャベリン	攻撃力／+12	価格／400	効果／射程2
トライデント	攻撃力／+21	価格／1500	効果／射程3
[illegible]ディスピア	攻撃力／+24	価格／2200	効果／射程2
[illegible]デルビルム	攻撃力／+27	価格／4500	効果／射程3・20%で相手を瀕死

◆Lances 騎槍　機動力を利用した突撃に威力を発揮する。トルーパー系が扱う。

[illegible]	攻撃力／+10	価格／200	効果／—
[illegible]ムランス	攻撃力／+17	価格／840	効果／—
[illegible]グーン	攻撃力／+22	価格／1200	効果／—
[illegible]ァランクス	攻撃力／+31	価格／6000	効果／30%でクリティカル

◆Whips ムチ　ソニア・ブルームーンが好んで扱う。攻撃力は低く実戦的ではない。

[illegible]ーウィップ	攻撃力／+13	価格／320	効果／—
[illegible]ハウリング	攻撃力／+17	価格／1080	効果／40%でクリティカル
[illegible]ビルレイザー	攻撃力／+27	価格／2800	効果／40%で相手を即死

◆Staff 杖　攻撃力は乏しく実用性に欠ける。主にナース、僧などが扱う。

[illegible]ルスタッフ	攻撃力／+12	価格／650	効果／—

◆Knuckles 拳　拳に装着し、接近攻撃を与える。アービーが唯一扱うことができる。

[illegible]アンナックル	攻撃力／+13	価格／400	効果／—
[illegible]ガークロー	攻撃力／+17	価格／1000	効果／—
[illegible]ドウナックル	攻撃力／+22	価格／1000	効果／—

◆Weapons 兵器　機人の制御ユニットとして開発された。シム専用の武器である。

[illegible]ックユニット	攻撃力／+18	価格／1200	効果／射程2
[illegible]サルトザック	攻撃力／+28	価格／4200	効果／射程3・20%で相手を瀕死

◆Gloves 防具　直接攻撃を緩和してくれる小手。唯一の防具である。

[illegible]ーリスト	防御力／+ 5	価格／1200	効果／—
[illegible]トレット	防御力／+ 9	価格／2000	効果／—
[illegible]ムフィスト	防御力／+11	価格／3400	効果／—
[illegible]ドレジスト	防御力／+16	価格／5000	効果／—

◆Implements 道具　戦場において補給、回復を行う道具。誰でも使用可能。

[illegible]ション	—	価格／20	効果／ＨＰを最大12ポイント回復する
[illegible]ドパック	—	価格／70	効果／射程2・ＨＰを最大28ポイント回復する
[illegible]バルパック	—	価格／150	効果／射程3・ＨＰを全回復する
[illegible]ドリペア	—	価格／100	効果／ＭＰを20ポイント回復する
[illegible]ドーテ	—	価格／100	効果／毒、麻痺を中和する

MAGIC INSTRUCTION

魔法一覧

FLAME MAGIC【火系魔法】

[効果] 対象に火系のダメージ

魔法		使用キャラ	射程	範囲	消費MP
Flare1	―フレア1―	ソ・ガ・テ	2	1	3
Flare2	―フレア2―	ソ・ガ・テ	2	2	12
Flare3	―フレア3―	ソ・テ	2	2	16
Flare4	―フレア4―	ソ	3	1	24

AQUATIC MAGIC【水系魔法】

[効果] 対象に氷系のダメージ

魔法		使用キャラ	射程	範囲	消費MP
Frost1	―フロスト1―	エル・コ	2	1	6
Frost2	―フロスト2―	エル・コ	2	2	16
Frost3	―フロスト3―	コ	2	2	20
Frost4	―フロスト4―	コ	3	3	34

AERO MAGIC【風系魔法】

[効果] 対象に雷系のダメージ

魔法		使用キャラ	射程	範囲	消費MP
Airbolt1	―エアボルト1―	エル・コ	2	1	2
Airbolt2	―エアボルト2―	エル・コ	2	2	10
Airbolt3	―エアボルト3―	エル	2	2	15
Airbolt4	―エアボルト4―	エル	3	1	20

GEO MAGIC【土系魔法】

[効果] 対象に土系のダメージ

魔法		使用キャラ	射程	範囲	消費MP
Gaia1	―ガイア1―	ソ・ガ	2	3	10
Gaia2	―ガイア2―	ソ・ガ	2	3	12
Gaia3	―ガイア3―	ガ	2	3	22
Gaia4	―ガイア4―	ガ	3	3	30

HEALING MAGIC【回復魔法】

魔法		使用キャラ	射程	範囲	消費MP	効果
Treat1	―トリート1―	アリ・リョ	2	1	3	対象のHPを最大12ポイント回復
Treat2	―トリート2―	アリ・リョ	2	1	5	対象のHPを最大28ポイント回復
Treat3	―トリート3―	リョ	3	1	9	対象のHPを全回復
Remake1	―リメイク1―	エリ・アリ	2	2	7	範囲内の対象のHPを最大10ポイント回復
Remake2	―リメイク2―	エリ・アリ	2	2	12	範囲内の対象のHPを最大20ポイント回復
Remake3	―リメイク3―	エリ・アリ	―	―	30	画面中の味方全員のHPを最大30ポイント回復

ASSIST MAGIC【補助系魔法】

魔法		使用キャラ	射程	範囲	消費MP	効果
Repair	―リペアー―	リョ・エリ	2	1	5	対象の毒、麻痺状態を回復
Psychic aid	―サイキック エイド―	アリ	2	1	20	対象のMPを最大20ポイント回復
Magic barrier	―マジックバリアー―	ソ・エル	2	2	16	範囲内の対象に魔法障壁を作成する(3ターンのみ有効)
Uncurse	―アンカースー―	エリ	2	1	5	対象の呪い状態を回復
Drain	―ドレイン―	コ	2	1	1	対象のMPを最大40ポイント吸収する
Shinohadou	―死の波動―	リョ	3	1	12	対象のHPを瀕死の状態にする
Turn undead	―ターンアンデッド―	エリ	2	1	12	対象の死霊系を即死させる
Curse	―カースー―	ソ・ガ	2	1	10	対象の魔法を封じる

ソ＝ソニア　ガ＝ガスト　テ＝ティータ　エル＝エル　コ＝コノリー
アリ＝アリア　リョ＝リョウカン　エリ＝エリス

DEATH SKILL INSTRUCTION

必殺技一覧

Sword impulse—ソードインパルス—
■ブライアン・ステルバート

射程	2	範囲	1
消費MP	8		

[効果] 通常攻撃の約2倍のダメージを与える

Hougetsuzan—峰月斬—
■アイン・マクドガル

射程	1	範囲	1
消費MP	6		

[効果] 通常攻撃の約1.8倍のダメージを与える

Bring bind—ブリングバインド—
■ドーラ・システィール

射程	3	範囲	1
消費MP	5		

[効果] 対象を麻痺状態にする（3ターンのみ有効）

Hammer swing—ハンマースイング—
■ダン・ダーレスト

射程	1	範囲	2
消費MP	8		

[効果] 通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える

Flint layer—フリントライアー—
■ロイス・ヘッグマイヤー

射程	2	範囲	1
消費MP	10		

[効果] 通常攻撃の約2倍のダメージを与える

Raging blow—レイジングブロウー
■アービー・ヘクソツォール

射程	2	範囲	2
消費MP	14		

[効果] 通常攻撃の約1.8倍のダメージを与える

Thunder breath—サンダーブレス—
■ジェダ・クロウニー＆リビティーナ

射程	2	範囲	1
消費MP	8		

[効果] 約50ポイントの風系ダメージを与える

Musou shuriken—無双手裏剣—
■トビカゲ

射程	2	範囲	2
消費MP	10		

[効果] 通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える

Flame shot—フレイムショット—
■シム・エムス

射程	3	範囲	2
消費MP	12		

[効果] 通常攻撃の約2倍の火系ダメージを与える

Bolt fanning—ボルトファニング—
■スティンガー

射程	3	範囲	4
消費MP	18		

[効果] 通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える

Fire breath—ファイアーブレス—
■リチャード・バルテュークス

射程	2	範囲	1
消費MP	10		

[効果] 約60ポイントの火系ダメージを与える

Battouga iainuki—抜刀牙居合い抜き—
■シシマル

射程	2	範囲	1
消費MP	10		

[効果] 通常攻撃の約2倍のダメージを与える

FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE

I have never thought about death, but I must realize that it is part of my work.

SCENARIO CAPTURE

シナリオ攻略編

死ぬことは考えたことがない
でも、それも仕事の一部分だということは
事実として
認識している……

セレクト攻略について

各エリアのマップ攻略は難解マップのみセレクトさせていただいた。
その他のマップは、基本戦略編でカバーできる。そちらを読んでいただきたい。

AREA 1

エリア1

汚名の代償

	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐ	タミー山	—	—
Ⓑ	タミー山入り口	100	40
Ⓒ	真実の橋	—	—
Ⓓ	バーゼル分水れい	—	—
Ⓔ	聖者の風穴	—	—
Ⓕ	バーゼルの丘	120	35

	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓖ	バーゼルの村	150	50
Ⓗ	解放軍43砦	—	—
Ⓘ	試練の谷	200	40
Ⓙ	サンバーゼル神殿	—	—
Ⓚ	タミー平原	—	—
Ⓛ	バーゼル山	—	—

STORY

バルフォモーリア帝国に反旗を翻し、軍を脱走、下野したブライアンら一行は、ルクソドールから西に向かった。一方帝国は軍の威信をかけて、執拗に脱走兵狩りを続ける。

道なき道をいくブライアンたちは、バーゼル山中で出会ったトム少年の誘いでバーゼルの村に逃げ込むが……。

※MONEY／EXPは、それぞれ戦闘クリア時に得られる数値を表しています。また、MONEYには敵キャラクター所持金(敵を倒したときにもらえるお金)は含まれていません。

●脱走兵たちの進路●

Ⓐタミー山 ▶ Ⓑタミー山入口 ▶ Ⓒ真実の橋 ▶ Ⓓバーゼル分水れい ▶ Ⓔ聖者の風穴 ▶ Ⓛバーゼル山中 ▶ Ⓕバーゼルの丘 ▶ Ⓖバーゼルの村 ▶ Ⓗ解放軍43砦 ▶ Ⓖバーゼルの村 ▶ Ⓘ試練の谷 ▶ Ⓙサンバーゼル神殿

EVENT DIGEST

イベントダイジェスト

エリア1

何も言わなくても分かっているさ
解放軍も頑張ってるけど　おっちゃんたちみたいに強くないんだ

戦争孤児のトムくんは、ナリは小さくても立派な解放軍の一員。逃亡中のブライアンたちを、バーゼル村まで案内してくれるよ。

オレたちは正義の味方でもないんだぜ
ブライアンが平和の希望とかなんとか
勝手に決めつけんなよ!!

「世界の運命を担う男」老師の言葉の意味を、ブライアンが理解するのは、まだまだ先のお話。が、これが解放軍参加への布石となる。

[illegible]兵隊というのは
あなた方ですね?
兵隊は血の臭いですぐ分かります……

帝国軍を憎み恐れるバーゼル村の人々は、脱走兵であるブライアンたちにも、冷たい態度を見せる。トムの姉エリスでさえも……心が痛い。

SHOP! Ⓖバーゼルの村

品　書	価格
レーション	20
マインドリペア	100
ホーリーナイフ	300
ショートソード	150
ミドルソード	250
アックス	200

入隊兵士

NEUTRAL

ダン　Ⓔ聖者の風穴

LAW

エリス　Ⓘ試練の谷

エル　Ⓙサンバーゼル神殿

※入隊兵士欄のマップ地名は、キャラクターの入隊場所を示しています。

エリアマップ G

バーゼルの村

ミッションクリア	MONEY	150	EXP	50

MISSION
敵の侵入を食い止めろ!!

橋を利用して、敵の攻撃ルートをしぼり込むのだ!

ロウとカオスで、戦闘開始時の初期配置が変化する珍しいマップだ。ロウバトルは橋を背中に、カオスバトルは村の入り口に自軍が配置される。今までのザコと違い、敵はトルーパーを抱えた帝国軍治安執行部隊。その戦闘力はハンパじゃないぞ。敵と正面から戦おうとせず、地の利を生かした作戦を立てよう。

このマップの場合、交戦ポイントとなる橋の反対側に陣取れば、陸戦タイプの敵の侵入路を1本にしぼれる。こうすれば攻めも守りも有利に展開できるぞ。そうそう戦闘に入る前に、武器や回復アイテムの購入を忘れずに。

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶スワームリーチ ×2
- ❷ビーストマスター ×1
- ❸トルーパー ×3

LAW バトル BATTLE ロウ

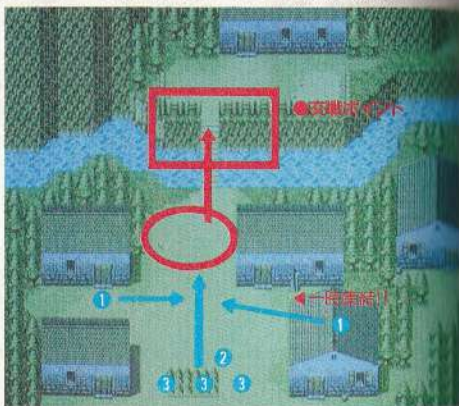
橋の反対側まで後退し、橋の出口をダンでふさごう。敵を倒さなくても、3ターン戦闘に耐え抜けばマップクリアだ。事前に村で回復アイテムを大量に買って、備えるべし。

◀リーチの侵入だけは防げない。どうしても邪魔なら倒してしまえ。

CHAOS バトル BATTLE カオス

カオスパターンでゲームを進めると、バーゼルの村は壊滅したことになっていて、アイテムや武器の入手ができない。攻略にはある程度レベルを上げる必要があるかも!?

◀固く手強いトルーパーも、必殺技の威力で即死状態。ウッシャ!!

エリアマップ I

試練の谷

ミッションクリア	MONEY	200	EXP	40

MISSION
村人全員がゴンドラに乗るまで、敵を食い止めろ

回復係エリスを中心に、自軍ユニットで砦を作ろう!!

村人は1ターンに1人ずつゴンドラで運ばれる。つまり全員ゴンドラに乗るには4ターンかかるってわけ。この4ターンの間、敵からの攻撃に耐えていれば無事クリアできるぞ。ただし敵も全力で攻撃してくるから油断は大敵だ。

ロウ属性でこのマップに突入したのなら、ナースのエリスが仲間になっているはず。彼女の回復魔法「リメイク」は、広範囲に有効だから、彼女の周りをほかのメンバーでガードするような陣形で、敵からのダメージに対応せよ。

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶メルトゲル ×2
- ❷ゲド ×2
- ❸ビーストマスター ×1
- ❹トルーパー ×2

LAW バトル BATTLE ロウ

小人数で砦を組むときは、木や壁をうまく利用しよう。写真のような陣形なら砦も完璧。ただしアインは打たれ弱いから、魔法だけでなく回復アイテムによるフォローも必要だ。

◀エリスは体力も戦闘力も乏しい。戦場ではつねに護衛をつけて。

CHAOS バトル BATTLE カオス

砦作戦はカオスバトルでも有効。エリスが戦闘に参加しないから、間接攻撃ができるドーラを中央に入れてあげよう。ハリネズミのように近寄る敵をチクチクと攻撃だ!!

◀手強い敵から叩いていくほうが、戦闘のダメージを抑えられるぞ。

AREA 2

エリア2

悪魔の饗宴

スクーデリアマップ AREA 2

	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐ	バーゼル西	—	—
Ⓑ	スピットの町	—	—
Ⓒ	スピット平原	200	35
Ⓓ	スピット河口	200	45
Ⓔ	ルーベンス街道	200	35
Ⓕ	ルーベンス村	—	—
Ⓖ	ラビ城	—	—

	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓗ	帝国軍ゲート	—	—
Ⓘ	ラグの谷	—	—
Ⓙ	生体研究所①	250	30
	②	250	30
	③	300	60
Ⓚ	強制収容所	100	45

STORY

バーゼルを抜け、西海岸へ進路をとったブライアン。そこで彼らを待っていたのは、生体実験を繰り返すかつての上官アルノスの悪らつな噂だった。そこで一行は、アルカディア解放軍の兵士と共闘し、強制収容所と生体実験場の破壊を計画する。自らの過去への精算を胸に単身収容所の捕らわれるブライアンだが!?

●脱走兵たちの進路●

Ⓐバーゼル西 ▶ Ⓑスピットの町 ▶ Ⓒスピット平原 ▶ Ⓓスピット河口 ▶ Ⓔルーベンス街道 ▶ Ⓕルーベンスの村 ▶ Ⓖラビ城 ▶ Ⓕルーベンス村 ▶ Ⓚ強制収容所 ▶ Ⓙ生体研究所 ▶ Ⓗ帝国軍ゲート ▶ Ⓕルーベンス村 ▶ Ⓗ帝国軍ゲート ▶ Ⓘラグの谷

EVENT DIGEST

イベントダイジェスト

エリア2

坊主に説教とは100年早いわっ! 成仏しろっ この亡者どもめ!!

ルーベンス村の女性を、一人残らずさらってしまった破戒坊主、リョウカン。力ずくで説得すると、研究所の扉を開くカギを渡してくれる。

仕方ねぇな、乗りかかった船だ ブライアン こりゃジイさんの勝ちだぜ

アルノスを倒すことで、実力を認められた一行は、なかばムリヤリ解放軍へ。

バカめっ! 決め手というものは最後までとっておくものだ!!

ブライアンのかつての上官であるアルノスは、彼らの脱走の失態により、生体研究所の所長へと降格されていた。復讐に狂うアルノスの卑劣な作戦が一行を襲う!!

SHOP! Ⓕルーベンスの村

品書	価格
レーション	20
フードパック	70
アンチドーテ	60
マインドリペア	100
ミドルソード	250
ファングサーベル	540
スチールアックス	560
ブロードソード	600
スピア	250
レザーリスト	1200

入隊兵士

LAW

NEUTRAL

クリストファー Ⓒスピット平原

ロイス Ⓕルーベンスの村

CHAOS

リョウカン Ⓖラビ城

エリアマップ J－①

生体研究所

ミッションクリア	MONEY	250	EXP	30

MISSION
敵を全滅せよ!!

孤立するブライアンの救出が、作戦最大のポイントだ!!

強制収容所で捕虜の救出作戦を展開していたブライアンと、アイン率いる本隊が合流するマップ。戦闘開始時は、ブライアンがマップ中央、本隊がマップ左下に分断されている。敵は孤立したブライアンを狙って、ガンガン迫ってくるから、本隊の救援のタイミングが重要になってくる。

本来、移動は足の遅いユニットに合わせるのが基本だけど、ここでは別。移動力の低い者を見捨てる覚悟で、進軍しよう。

救出される側のブライアンには、[illegible]からリーチが襲いかかる！　敵の全滅が目的のマップだ、全力で叩きつぶせ!! ブライアンの戦闘力に心配があるようなら、自ら本隊方向へ逃げるのも手だね。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶スワームリーチ	×3
❷トルーパー	×4
❸フィクス	×1

LAW ロウ　CHAOS カオス　BATTLE バトル

ロウの場合、ブライアンには飛行ユニット、シェーンの護衛がつくので、本隊の合流を待つにも余裕がある。でも、決して単独で敵の主力を叩こうなどと思わないように。

◀トルーパー4体が相手では、さしものブライアンも苦しい。

エリアマップ J－③

生体研究所

ミッションクリア	MONEY	300	EXP	60

MISSION
アルノスを倒せ!!

宿敵アルノスと最終対決!! スペシャルな武器にご用心!?

ボス戦ともいうべき、アルノス元将軍とのバトル。アルノスは治安部隊を率いていただけあり、そのステイタスは並のトルーパーなど相手にならない。しかも「スペシャルな武器」と呼ばれるボウガンの一撃は、ヒットした相手に毒の効果を与える必殺の技なのだ。戦慄せよ!!

もっともアルノスにも弱点はある。それは防御力。このステイタスだけは一般トルーパーと大差ないので、必殺技を2発も食らわせれば確実に叩けるぞ!!

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶デミヒューマン	×8
❷フィクス	×2
❸アルノス	×1

LAW ロウ　BATTLE バトル

アルノスは最初のターンからこちらに接近してくるから、近づいてきたところをブライアンとアインの必殺技で叩けばいい。そのために2人の操作は、最後に回しておくべし。

◀デミ軍団は、前線接近までに時間がかかる。そのスキをつくのだ!!

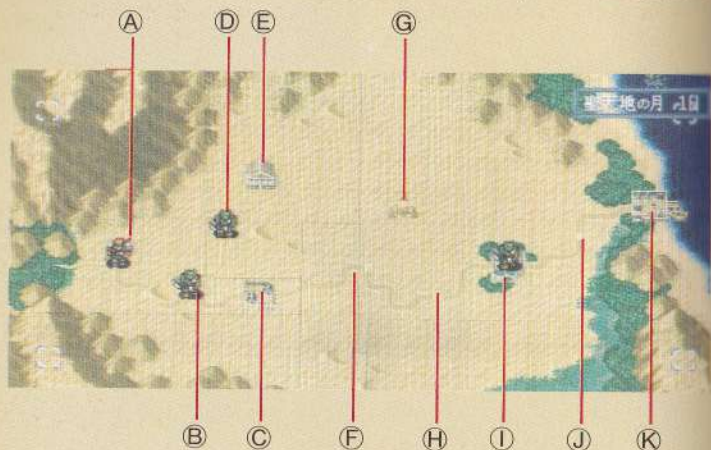
CHAOS カオス　BATTLE バトル

アルノスを倒すと強制クリアになるから、ボス戦は後回し。新メンバーの僧侶リョウカンが持っている回復魔法を有効に使い、デミを1体ずつ確実に倒してゆこう。

◀カオスにも回復係がやっと登場。これでますます暴れやすくなる。

AREA3

エリア3

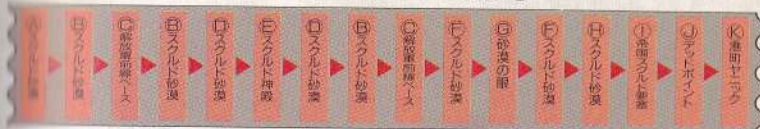
砂塵乱舞

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐ スクルド砂漠	—	—
Ⓑ スクルド砂漠	200	40
Ⓒ 解放軍前線ベース	—	—
Ⓓ スクルド砂漠	200	40
Ⓔ スクルド神殿	250	45
Ⓕ スクルド砂漠	200	40

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓖ 砂漠の眼	250	50
Ⓗ スクルド砂漠	—	—
Ⓘ 帝国スクルド要塞	350	45
Ⓙ デッドポイント	—	—
Ⓚ 港町ヤニック	300	40

STORY

望んでいた結果であったかのように、解放軍遊撃部隊へ編入されたブライアンらは、参謀コウメイの指揮によりスクルド砂漠を横断、東海岸ヤニックへ歩みを進める。そこには千年戦争で生き別れた親友タスクがいた……。5年の歳月は2人を喜びの再会から宿命の対決へと追いやってしまった。

●遊撃部隊の進路●

Ⓐスクルド砂漠 ▶ Ⓑスクルド砂漠 ▶ Ⓒ解放軍前線ベース ▶ Ⓑスクルド砂漠 ▶ Ⓓスクルド砂漠 ▶ Ⓔスクルド神殿 ▶ Ⓓスクルド砂漠 ▶ Ⓑスクルド砂漠 ▶ Ⓒ解放軍前線ベース ▶ Ⓕスクルド砂漠 ▶ Ⓖ砂漠の眼 ▶ Ⓕスクルド砂漠 ▶ Ⓗスクルド砂漠 ▶ Ⓘ帝国スクルド要塞 ▶ Ⓙデッドポイント ▶ Ⓚ港町ヤニック

EVENT DIGEST

イベントダイジェスト

エリア3

もし俺の知っているタスク・ブレストレートなら ブラッディ・ローズの隊長は オレの幼なじみってことになる

ラセツ配下の強力な猟兵で構成された、ブライアン追撃部隊。

その隊長がかつての親友だと聞かされたとき、ブライアンの心に戦慄が走る!!

いちばん情にもろいのは小隊長だろ? お嬢ちゃんの心配してさ

参謀のトールマンをはじめ、ヤニックでは、新メンバーがぞくぞく参加する。

ブライアン・ステルバート！
あんた、よくよく戦争屋だな

帝国軍の提督、コバルトの命を受けたタスクは、スクルド神殿に祀られている秘剣、エグゼキューターを強奪する。彼の目的とは？ 秘剣が持つ力とは何なのか!?

SHOP! Ⓚ港町ヤニック

品書	価格
レーション	20
フードパック	70
マインドリペア	100
ブロードソード	600
ロングソード	700
スピア	250
ジャベリン	400
ランス	200
スチールアックス	560

入隊兵士

LAW

ジニー Ⓚ港町ヤニック

NEUTRAL

シシマル Ⓚ港町ヤニック

ジェダ Ⓚ港町ヤニック

CHAOS

ティータ Ⓘ帝国スクルド要塞

スクルド砂漠

ミッションクリア	MONEY	200	EXP	40

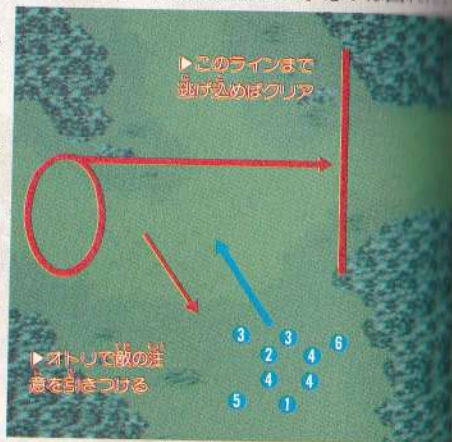
MISSION
敵にかまわず東の道へ

弱い仲間をフォローしつつ、ジワジワと移動するのだ!!

砂漠は移動力の差が出やすい地形だ。移動スピードをノロマなユニットに合わせ、団体で移動しよう。砂漠戦になれている敵は、平地とそう変わらない移動力を持っている。ここで孤立すれば、フクロダタキはまぬかれない。急がば回れだ。

◀進行ルートに敵が入らないように気を配ろう。

▶このラインまで逃げ込めばクリア

▶オトリで敵の注意を引きつける

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶フィクス ―― ×1
- ❷トルーパー ―― ×1
- ❸グランクリード ―― ×2
- ❹ベルクダッシュ ―― ×3
- ❺ツァームリーチ ―― ×1
- ❻ボーケンラウアー ―― ×1

LAW BATTLE
ロウ バトル

弱い仲間を完全に囲ってしまうと、ボーケンラウアーの間接攻撃で叩かれる。ここは移動力が高いうえ防御力にも優れた、ブライアンやクリストファーをオトリにして逃げ切ろう。

◀孤立した敵を狙う敵の習性を利用しよう。危なくなったら退避だ。

CHAOS BATTLE
カオス バトル

自らはあまり動かず、攻撃範囲に入ってきた敵を個別に叩く方法が有効だ。敵の移動力を細かくチェックして、集団で襲ってこられないように、部隊の位置を微妙に調節しよう。

◀攻撃力の高いツァームリーチや敵アーチャーは、早めに倒したい。

エリアマップ G

砂漠の眼

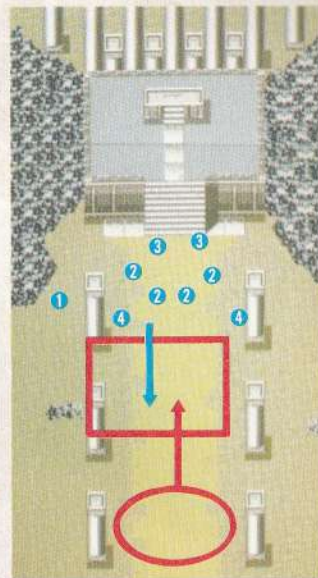
ミッションクリア	MONEY	250	EXP	50

MISSION
敵を全滅せよ!!

先手を取ると不利になる!? 戦いの駆け引きを学習するのだ

かつての親友タスクが敵に回った!! 複雑な思いのブライアンを待っていたのは、タスクの冷ややかなまなざしと、ラセツ提督配下の猟兵からなる強力な追撃部隊。実力の伯仲した敵が相手だと、ほんの小さなミスが死を招く。ご油断めさるな。

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶フィクス ―― ×1
- ❷デライツァート ―― ×4
- ❸ニンジャハウンド ×2
- ❹ウイザード ―― ×2

LAW CHAOS BATTLE
ロウ カオス バトル

戦いは常にこちらが先手を取れる、だからといってノコノコ敵の前に部隊を進めてはだめ。次の敵ターンでボコボコにされちゃうぞ。敵との間にある程度距離があるわけだから、敵のほうから歩いてきてもらおう。近づいた敵を個別に叩くわけだ。ここまでくれば、ダンの必殺技「ハンマースイング」が使えるはず、集団で固まっている敵を一掃しようぜ。

▲広範囲の攻撃ができるウィザードの前では、固まらないこと。

エリアマップ
I

帝国スクルド要塞

ミッションクリア	MONEY	350	EXP	45

MISSION

敵を思いっきり蹴散らせ

展開して襲ってくる敵をオトリでまとめあげる

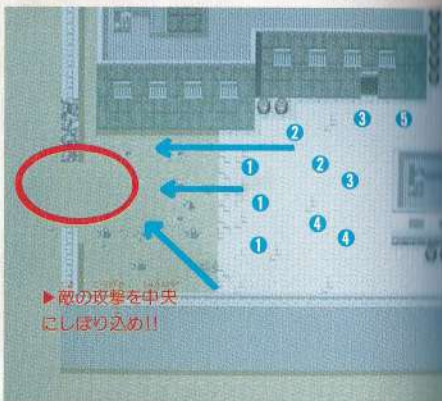
スクルド神殿の神官、ティータに協力して、暴走する怪物デ・サルートをしずめた遊撃部隊。デ・サルートは置き土産に帝国要塞の外壁を壊していってくれた。遊撃部隊はタスクを追って、要塞へ突入!! 敵の大部隊へ攻撃を開始するのであった。

……てな感じで始まるこのマップ。要塞というだけあって、敵の数が倍増。しかも敵は縦に長い陣形を保ち襲ってくる。広がった敵を個別に叩こうとすると、部隊が広がってしまうぞ。何とか敵をまとめ上げる必要がある。

▶敵の攻撃を中央にしぼり込め!!

ENEMY DATA

エネミー データ

- ❶グランクリード――×3
- ❷ボーケンラウアー――×2
- ❸ビハウトゲト――×2
- ❹デライツァート――×2
- ❺フィクス――×1

LAW ロウ **CHAOS** カオス **BATTLE** バトル

敵をまとめあげるには、敵に攻撃目標をしぼらせる必要がある。そこで、ブライアンやクリストファーをオトリとして、ちょっと前進させてやる。するとほとんどの敵が、2人をフクロダタキにしようと集まってくる。後は、エルの「エアボルト」などの広範囲攻撃用の技を使って一網打尽ってわけ。作戦に引っ掛からない敵は、後から個別に叩こう。

▲ボーケンラウアーには、この作戦は通用しないから注意!!

エリアマップ
K

港町ヤニック

ミッションクリア	MONEY	300	EXP	40

MISSION

ペガサスナイトを倒せ!!

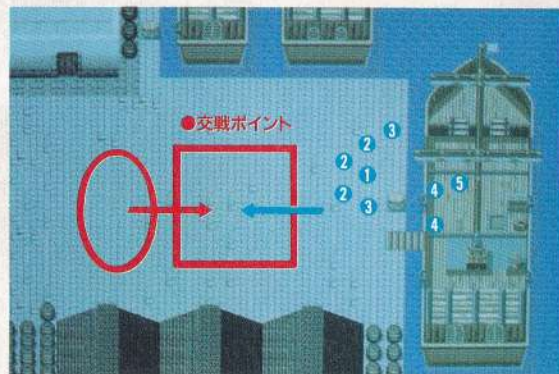
ぞくぞく加入する新メンバーの腕試し!! 電撃作戦が吉だ

武器屋のシシマルやジニー、前のマップからティータなど、エリア3も後半戦に入ると、戦力も充実してくる。しかもこのマップは、戦闘突入前に新しい武器やアイテムの購入ができるようになっているから親切このうえない。ここは新メンバーの運用を理解するって感じで軽く流しておきたい。ただし軽く流せるのはロウバトル。ペガサスナイトを最後に倒さなくてはならないカオスは辛いぞー。

ENEMY DATA

エネミー データ

- ❶フィクス――×1
- ❷グランクリード ×3
- ❸ツァームリーチ ×2
- ❹ボーケンラウアー――×2
- ❺ペガサスナイト ×1

LAW ロウ **BATTLE** バトル

ロウバトルは、目標のペガサスナイトが自ら突っ込んできてくれるから、楽勝楽勝。飛行ユニットであるペガサスナイトは、部下を追い越し最前線に単身躍り出る。タコ殴りだ!!

◀敵の接近を待つだけで、オイシイ思いができちゃった。

CHAOS カオス **BATTLE** バトル

敵を全滅させるためには、ペガサスナイトは殺せない。でもペガサスの攻撃力はハンパじゃないのだ。ここはドーラの「ブリンクバインド」でマヒさせ、残りの敵をかたづけろ。

◀いちばん最後にペガサスを倒せば、パーフェクト・カオスクリア。

AREA 4
エリア4

ジャッカル・オペレーション

スクーデリアマップ AREA 4

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐ 船上	—	—
Ⓑ アルベ海岸	300	35
Ⓒ アルベータの村	—	—
Ⓓ ギルモアのアゴ	320	40
Ⓔ ギルモアさん橋	320	45
Ⓕ ルーの森	—	—
Ⓖ ルー高原	—	—
Ⓗ きこり小屋	—	—

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓘ ルー高原	—	—
Ⓙ ルー高原	—	—
Ⓚ ルー高原	—	—
Ⓛ 要塞東門	280	40
Ⓜ ギルモア要塞①	300	30
②	—	—
③	320	50

STORY

ジャッカル・オペレーションがスタートした。遊撃部隊に下されたコマンドは「ギルモア要塞ヲ急襲、アンデラ・バルザークヲ救出セヨ」兵員を増強し、ギルモア島へ渡る遊撃部隊はこの難解な作戦を成功させられるのか？

●遊撃部隊の進路●

Ⓐ船上 ▶ Ⓑアルベ海岸 ▶ Ⓒアルベータの村 ▶ Ⓓギルモアのアゴ ▶ Ⓒアルベータの村 ▶ Ⓔギルモアさん橋 ▶ Ⓕルーの森 ▶ Ⓖルー高原 ▶ Ⓗきこり小屋 ▶ Ⓘルー高原 ▶ Ⓚルー高原 ▶ Ⓛ要塞東門 ▶ Ⓜギルモア要塞

EVENT DIGEST
イベントダイジェスト
エリア4

パート卿よ、たかがネズミだ
適当に遊んでやれ
貴殿の兵にもそのように伝言せよ

スクーデリアの帝国軍を束ねるコバルトは、邪魔な存在になりつつある解放軍に対し、ついに本格的な攻撃命令を発動した!!

スクーデリアにいかなきゃならないんです　私の魔法でかまわないならいくらでもお役に立ちますから!!

アルベータからギルモア島に渡るためには、唯一のルート、さん橋を通らなくてはならない。帝国にも人気の高いアリアを仲間にして、橋の見張りと交渉させよう。

俺たちゃ戦争屋だ
この時代に　戦いを否定する方法は見つけられねぇ

ギルモア要塞を攻略し、無事指導者アンデラを救い出した遊撃部隊。彼らの活躍で、今まで帝国の影におびえていた人々も、解放軍に参加してくれるはず。今こそ帝国の圧政をくつがえし、自由と平等を手に入れるのだ!!

ブライアンの本当の戦いは、ここから始まる。

入隊兵士

LAW

アービー Ⓜギルモア要塞

NEUTRAL

アリア Ⓓギルモアのアゴ

SHOP! Ⓒアルベータの村

品書	価格
レーション	20
フードパック	70
マインドリペア	100
ヘビィクロスボウ	700
リアバリアント	620
ブロードソード	600
ロングソード	700
ツヴァイハンダー	900
ジャベリン	400
クロムランス	840

エリアマップ E

ギルモアさん橋

ミッションクリア	MONEY	320	EXP	45

MISSION

敵を全滅せよ!!

敵の動きに合わせながら、部隊を動かしていこう

美貌のナース、アリアの加入によって、いよいよ充実してきた遊撃部隊の戦力。人数の増加にともなって、メンバーを選択する必要が出てきた。ここからは、「覇王おすすめ」のベストメンバーといっしょに、ブイブイ攻略を進めてゆこう。

さて、巨大な橋の上が舞台となるこのマップ。敵守備隊との距離がだいぶあることを考えにいれると、おのずと移動力のあるユニットを選択することになる。それに今後のメンバー選択の基本になることだが、敵ウィザード系ユニットが使用する、攻撃魔法に対する耐性を考えとくのも重要だ。

ENEMY DATA

エネミー データ

①ツァームリーチ――×2
②ボーケンラウアー――×2
③ウィザード――×2
④ヤクトトルーパー――×3
⑤グランフィクス――×1

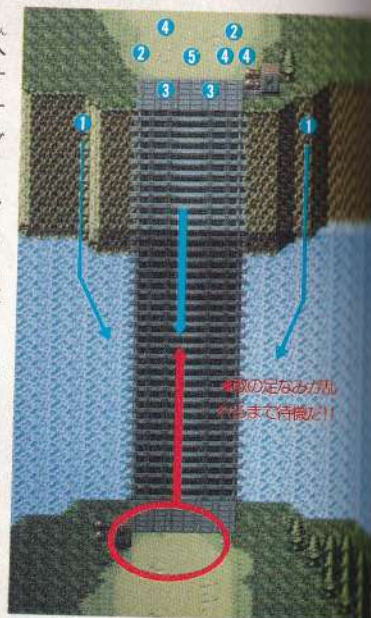
ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ロイス	ドーラ
エリス	ロイス
アリア	リョウカン
シェーン	アリア
ジェダ	ティータ
ジニー	ジェダ
クリストファー	クリストファー
シシマル	シシマル

LAW ロウ CHAOS カオス バトル BATTLE

ここでも「待ち」の戦法が有効。移動力がバラバラだから、敵は前進する度に兵種ごとに孤立してゆくぞ。

◀後は孤立した敵に移動力に任せて急接近。迎撃すればよろしい。

エリアマップ L

要塞東門

ミッションクリア	MONEY	280	EXP	40

MISSION

右上の開閉装置を作動させろ

オトリで敵の主力をクギ付けにして、飛行ユニットで開閉装置を操作せよ!!

高い塀の上にある開閉装置を操作するのは、やはり飛行ユニットが適任。しかしただ装置の元へユニットを派遣しても、ゲート守備隊の集中攻撃を受けるのが落ちだ。

飛行ユニットに攻撃を集中させないためには、自軍の本隊をゲートに向かって前進させる必要がある。ヤクトトルーパーなどをおびき寄せるわけだ。その後1、2ターン遅れて飛行ユニット2体を装置へ派遣。ウィザードの攻撃を1体に集中させて、残りの1体で装置を操作、門を開けるのだ!!

オトリの本隊には固いユニットを選択。

ENEMY DATA

エネミー データ

①アライツァート――×1
②ボーケンラウアー――×2
③ウィザード――×2
④ヤクトトルーパー――×1
⑤グランフィクス――×1

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
ダン	ダン
ロイス	ロイス
エリス	リョウカン
アリア	アリア
シェーン	ティータ
ジェダ	ジェダ
シシマル	シシマル

LAW ロウ バトル BATTLE

塀の上で、ウィザードの攻撃を受けるのは、風系魔法に耐性を持つ、シェーンが適任!!

▲装置はAボタンで作動するぞ。

CHAOS カオス バトル BATTLE

階段の下に接近すれば塀の上の敵がスルスル下りてくる。待ちかまえてタコにしちまえ。

▲自分で攻撃しにいくより有利だぞ。

エリアマップ M-①

ギルモア要塞

ミッションクリア	MONEY	300	EXP	30

MISSION
戦いながら時間をかせげ

攻撃しつつ後退が原則。新ユニットファンケルンの恐怖

参謀トールマンがいうように、味方の工作員がコンタクトを取ってくるまで戦闘に耐え抜けばクリアとなる。その時間およそ4ターン。でも移動力があるユニットを選択して、逃げまくればいいという問題ではないのだ。初期配置で最前線にいる飛行ユニット軍団が、それを許してくれないからね。

まずはマップの左上方向へ全軍で逃げよう。逃げながら、敵飛行ユニットと陸戦ユニットを分断するんだ。

▲弱い仲間をかばいつつ、逃げる。

ENEMY DATA
エネミー データ

❶ボーケンラウアー——×3
❷ペガサスナイト——×2
❸ウィザード——×2
❹ファンケルン——×2
❺グランフィクス——×1

LAW BATTLE（ロウ バトル）

攻撃力の高いペガサスナイトとファンケルンの攻撃を、4ターン受け続けるのはかなり辛い。防御力の高いユニットを盾に、全体回復魔法「リメイク3」の乱発でしのぐんだ!!

CHAOS BATTLE（カオス バトル）

左上に逃げることで、飛行ユニットと陸戦ユニットの分断に成功すれば、後は楽勝。分断され小集団になった敵を、全軍で叩きつぶせ!!

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
ダン	ダン
ロイス	ロイス
エリス	リョウカン
アリア	アリア
クリストファー	ティータ
ジェダ	ジェダ
シシマル	シシマル

エリアマップ

ギルモア要塞

ミッションクリア	MONEY	—	EXP	—

MISSION
敵を全滅せよ!!

移動力の高いユニットで、踊り場を制圧してしまおう

目的のレーザーカノンは、塔のてっぺんに配備されているうえ、塔を昇るにはせまい階段を利用しなくてはならない。階段を敵に押さえられると、上に昇れないばかりか、戦力をしぼられてしまう。こうなると打つ手がなくなる。ここはジェダやジニーなど足が自慢のユニットでいち早く踊り場を制圧。戦いの舞台を確保するのだ。

ENEMY DATA
エネミー データ

❶グランクリード——×2
❷ボーケンラウアー——×3
❸ペガサスナイト——×1
❹ファンケルン——×4
❺グランフィクス——×2

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
ロイス	ロイス
エリス	リョウカン
アリア	アリア
シェーン	ティータ
ジェダ	ジェダ
クリストファー	クリストファー
ジニー	シシマル

LAW CHAOS BATTLE（ロウ カオス バトル）

交戦ポイントである踊り場を制圧後はひたすら「待ち」戦法。敵は階段を1体ずつ下りてくる。狙い撃て!!

◀手強いファンケルンは、飛行ユニットを使って、こちらから攻撃しにいこう。

AREA5
エリア5

ジャッカル帰還セリ

スクーデリアマップ AREA5

	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐ	海上	300	40
Ⓑ	ドネーネ海岸	350	40
Ⓒ	ドネーネの村	200	—
Ⓓ	アルデンヌの森①	200	35
	②	200	35
Ⓔ	ゲッパート平原	400	40
Ⓕ	ゲッパート平原	—	—
Ⓖ	ゲッパート平原	—	—

	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓗ	出会いの谷	—	—
Ⓘ	ケスレルの基地	—	—
Ⓙ	グルの谷	400	50
Ⓚ	ケスレー大橋	500	40
Ⓛ	ジード神殿	550	50
Ⓜ	Vロード	—	—
Ⓝ	フラッツメトロ	—	—

STORY

解放運動の父、アンデラを救出した遊撃部隊は、カーゴドラゴンでギルモア島脱出を謀る。しかし、帝国の追撃部隊に攻撃を受け、不時着を余儀なくされる。さらに、タスクの謀略はアインを病床につかせてしまう……。

●遊撃部隊の進路●

Ⓐ海上 ▶ Ⓑドネーネ海岸 ▶ Ⓒドネーネの村 ▶ Ⓓアルデンヌの森 ▶ Ⓔゲッパート平原 ▶ Ⓗ出会いの谷 ▶ Ⓘケスレル基地 ▶ Ⓗ出会いの谷 ▶ Ⓙグルの谷 ▶ Ⓚケスレー大橋 ▶ Ⓛジード神殿 ▶ ⓂVロード ▶ Ⓝフラッツメトロ

EVENT DIGEST
イベントダイジェスト
エリア5

お前たちは、お前たちの世界で遊んでいればいい

病に倒れたアインを救うためには、魔の森アルデンヌに咲く、薬草が必要だ。森を守るソニアの妨害をかわし、薬草を手に入れろ。

昔のよしみだ　このエグゼキューターのすばらしい力を見ていけよ！生きていればだがな……!!

ジード神殿の祭壇で、秘剣エグゼキューターの力を発動させるタスク。想像を絶する剣の力は、ジード神殿を無惨に破壊する。間一髪コノリーに救われるブライアン。力の中心にいたタスクは、剣の力によってどこかに飛ばされてしまう。コバルトはこの力で何を企むのか。

コノリーも一緒におじさんたちと遠くにいきたいな……

薬草を使ってアインを救ってくれたのは、不思議な少女コノリーちゃん。彼女はこの後も、不思議な力を使って、ブライアンやアインのピンチを救ってくれるぞ。

入隊兵士

LAW

コノリー　Ⓒドネーネの村

CHAOS

ソニア　Ⓓアルデンヌの森

SHOP!　Ⓒドネーネの村

品書	価格
レーション	20
フードパック	70
アンチドーテ	60
マインドリペア	100
ブロードソード	600
ロングソード	700
バトルアックス	600
アサルトザック	4200
ジャベリン	400
クロムランス	840

海上

ミッションクリア MONEY 300 EXP 40

MISSION
敵を全滅せよ!!

エリア4ラストマップのメンバー選択が、勝負を分ける

カーゴドラゴンの背中が戦いの舞台だという、珍しいマップ。足場が極端にせまいうえに、敵が乗っているドラゴンへは、ユニット1人ずつでしか渡れない。

というわけで、このマップ攻略には、空を飛べる飛行ユニットの存在は欠かせないぞ。ただし、よ～く注意してもらいたい。このマップは強制的に戦闘に突入させられるので、[illegible]ニットを編成しているヒマがない。[illegible]りは、エリア4でアンデラ様を救[illegible]メンバーが、引き続き戦闘を行う[illegible]なるわけだ。ここでしまったと思っ[illegible]男らしくリセットボタンに手を伸ば[illegible]

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶グランクリード ──×3
- ❷ボーケンラウアー ──×2
- ❸ペガサスナイト ──×1
- ❹ヤクトトルーパー ──×2

▲飛行ユニットで攻撃を加えろ!!

ベストオペレーションメンバー

ロウ	カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
ロイス	ロイス
エリス	リョウカン
アリア	アリア
シェーン	ティータ
ジェダ	ジェダ
エル	クリストファー
アービー	シシマル

LAW CHAOS BATTLE（ロウ カオス バトル）

ボーケンラウアーやペガサスナイトは、飛行ユニットで迎撃しよう。でも単独での深追いは禁物だよっ。

◀他のメンバーは固いユニットを渡り口に盾として配置。後から間接攻撃だ!!

ミッションクリア MONEY 200 EXP 35

MISSION
敵を全滅せよ!!

森の迷路を全力疾走!! ショートカットで楽をしよう!!

アルデンヌの森のバトル②は、無理に選択しなくてもいいマップ。でも、このコースをたどると、2つの手強いマップを飛び越えて先に進める特典があるぞ。

さて、迷路のようにクネクネと曲がりくねったこの森には、魔女ソニアが率いるモンスター軍団が待ちかまえている。飛行ユニットであるワイバーンたちは、放っておいても接近してきてくれるが、レソアゲルなど陸戦タイプの敵はなかなか自分のエリアから動こうとはしない。ここでも地形に左右されない飛行ユニットや移動力の高いトルーパーたちの活躍に期待したい。

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶ツァームリーチ ──×4
- ❷レソアゲル ──×3
- ❸ワイバーン ──×2
- ❹サイクロップス ──×1

ベストオペレーションメンバー

ロウ	カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
エリス	ロイス
アリア	リョウカン
シェーン	アリア
ジェダ	クリストファー
クリストファー	ティータ
[illegible]	ジェダ
アービー	シシマル

LAW CHAOS BATTLE（ロウ カオス バトル）

敵飛行ユニットがすべて自軍へ接近するまでは、あまり部隊を動かさずに守りを固め、迎撃すべし。

◀飛行ユニットがすべてかたづいたら、陸戦ユニットを叩きに前進しよう!!

エリアマップ K

ケスレー大橋

ミッションクリア MONEY 500 EXP 40

MISSION
女神像の元へ行け!!

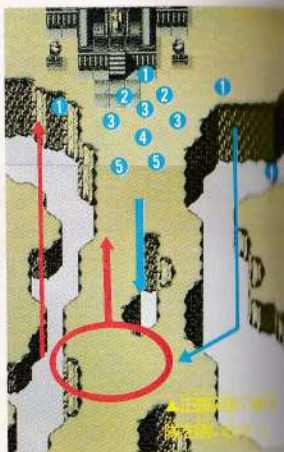
中盤屈指の難易度!! 強い男を釘づけに、ブリンクバインド大活躍

攻撃力が高い敵ばかりが登場する、目標到達マップ。いつものように「待ち」の戦法は通用しないぞ。ワイバーンとデュラハンがいきなり接近してくるほかは、すべてのユニットが女神像の前から動こうとしない。そのただ中を強行突破しようとすると、たちまちフクロダタキにあうから無理は禁物。ここは手強いウィザードをドーラの「ブリンクバインド」でマヒさせ敵の戦力を削り取る方法をおすすめしたい。健闘を祈る!!

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶ワイバーン—×4
- ❷サイクロップス×2
- ❸ゲルツメイジー×3
- ❹デュラハン—×1
- ❺ブフィール—×2

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
エリス	ダン
アリア	ロイス
シェーン	リョウカン
ジェダ	アリア
シシマル	ティータ
アービー	ジェダ
コノリー	シシマル

LAW ロウ バトル BATTLE

移動力と攻撃力に優れたワイバーンとデュラハンは、序盤に倒してしまおう。像の前では、ドーラでウィザードをマヒさせ、そのスキに飛行ユニットで女神像をゲットだ!!

CHAOS カオス バトル BATTLE

ここでは魔法耐性を考えた戦いが吉。「待ち」や「オトリ」戦法を駆使して、彼らを一ヵ所に集め、反撃のスキを与えず広範囲の魔法で叩くのだ。ただしウィザードは直接攻撃で。

エリアマップ L

ジード神殿

ミッションクリア MONEY 550 EXP 50

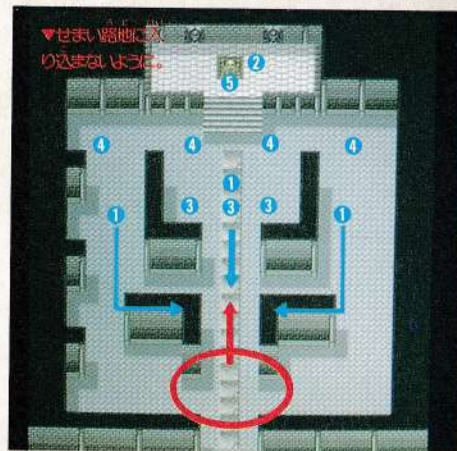
MISSION
敵を全滅せよ!!

オトリで敵を自軍のエリアに誘い込むのだ!!

ひさびさに、ラセツの純和風猟兵部隊との対決だ。正面に敵が集中していて、いかにもここを突破なさいといいたげだが、グッとこらえて深呼吸。このまま前進すると、せまい通路に入り込むことになる。こうなると敵の思うつぼだ。身動きできない部隊に、飛行ユニットのカラスたちが襲いかかってくる。これを防ぐためには、彼らの攻撃範囲内にオトリ（適任はブライアンか？）を派遣するのが一番だ。敵がオトリに攻撃を集中し始めたら、徐々にオトリを後退させ、自軍の待機している広い場所へ誘導してやるのだ。後は、3方向から単独で奇襲を仕掛けてくるカラスを迎撃すればいい。ブフィール軍団には魔法攻撃を見舞え。

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶カラス——×3
- ❷グランフィクス——×1
- ❸エーベルグリード——×3
- ❹ブフィール——×4
- ❺オンミョウジ——×1

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ダン	ダン
エリス	ロイス
アリア	リョウカン
ジニー	アリア
ジェダ	ティータ
シシマル	ジェダ
アービー	シシマル
コノリー	ソニア

LAW CHAOS ロウ カオス バトル BATTLE

オンミョウジは自分の攻撃範囲に敵が侵入しないと、行動しない。範囲の外から一気に胸元に飛び込もう。

◀水系魔法に耐性のあるアインなら、敵の魔法攻撃を気にせず接近できるぞ!!

AREA6
エリア6

聖域の罠

スクーデリアマップ AREA6

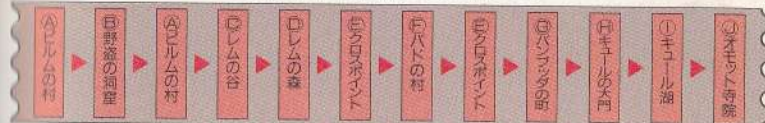
	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐ	ピルムの村	—	—
Ⓑ	野盗の洞窟	300	30
Ⓒ	レムの谷	700	50
Ⓓ	レムの森	600	40
Ⓔ	クロスポイント	—	—
Ⓕ	バドの村	450	40

	マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓖ	バンプッダの町	—	—
Ⓗ	キュールの大門	300	35
Ⓘ	キュール湖	—	—
Ⓙ	オモット寺院①	250	25
	②	350	50

STORY

イデオロギーの拠り所であるアンデラの復帰により意気上がる解放軍に、危機を感じた帝国軍。両者の激突は本格化を始める。一方スクーデリア法王の取り込みを画策する解放軍首脳は、遊撃部隊にキュール湖の法王殿への書簡を託す。はたして、遊撃部隊は敵勢力圏内を突破できるのか？

●遊撃部隊の進路●

Ⓐピルムの村 ▶ Ⓑ野盗の洞窟 ▶ Ⓐピルムの村 ▶ Ⓒレムの谷 ▶ Ⓓレムの森 ▶ Ⓔクロスポイント ▶ Ⓕバドの村 ▶ Ⓔクロスポイント ▶ Ⓖバンプッダの町 ▶ Ⓗキュールの大門 ▶ Ⓘキュール湖 ▶ Ⓙオモット寺院

EVENT DIGEST
イベントダイジェスト
エリア6

多くの命を奪ったうえにあぐらをかくのが帝国のやり方か？

ドラゴニュート以外の種族を嫌悪する父親、バート提督の考えに反発したリチャードは、実の父により反乱の罪で処刑を命じられる。

俺たちが運命の選ばれた戦士だなんていったら張り倒すぜ

神剣の力で、帝国を手に入れようとする企みに、ブライアンの怒りが燃える。

リチャードよ ゴミどもといっしょにはい上がってこい そのときはじめて名誉の死をくれてやろう

主義の違いから決別した親子。「はい上がれ」というバートの言葉に、父の男の意地と優しさが浮かび上がる。この親子が分かり合える日はやって来るのだろうか？

SHOP! Ⓐピルムの村

品書	価格
レーション	20
フードパック	70
マインドリペア	100
ツヴァイハンダー	900
サムライソード	940
クレイモア	1200
ヘビィクロスボウ	700
クロムランス	840
トライデント	1240

入隊兵士

LAW

リチャード Ⓕバドの村

NEUTRAL

スティンガー Ⓗキュールの大門

CHAOS

ランス Ⓑ野盗の洞窟

エリアマップ D

レムの森

ミッションクリア	MONEY	600	EXP	40

MISSION
敵を全滅せよ!!

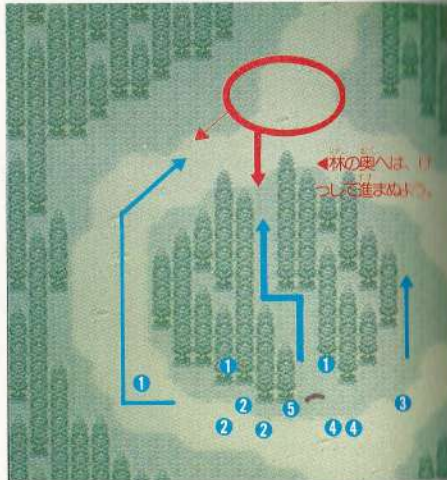
森の通路を有効活用。出口で待てばタイマン勝負!?

中央に林があり、その林に1本の道が通っている。遊撃部隊をこの通路の入り口付近に待機させ、敵の出方を待とう。手強いケンプトルーパーやデュラハンは、この道を1体ずつ上がってくるから、攻撃範囲内に入ったヤツからタコ殴りの刑に処してやろう。ワイバーン対策は、ジェダの「サンダーブレス」にお任せ。

▲うかつに通路に入り込むと、敵の集中攻撃の的にされるぞ!!

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶ワイバーン――×3
- ❷デュラハン――×3
- ❸グランフィクス――×1
- ❹ブフィール――×2
- ❺ケンプトルーパー――×1

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
ダン	ダン
ロイス	ロイス
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ジェダ	ティータ
アービー	ジェダ
コノリー	アービー

LAW CHAOS BATTLE
ロウ カオス バトル

森の入り口を固いダンでふさぎ、周りに間接攻撃可能なユニットを配置。1体ずつ集中してつぶしていく。

◀このとき、奇襲をかけてくるワイバーンを、ジェダとドーラで迎撃しておくこと。

エリアマップ F

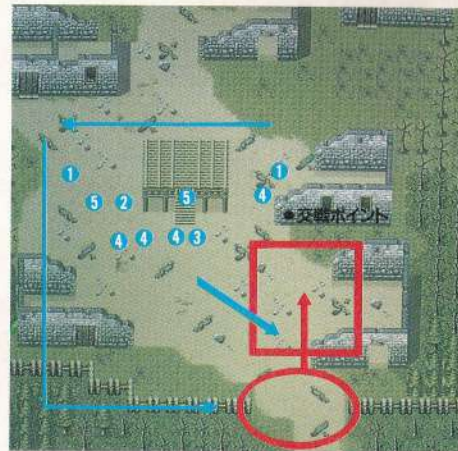
バドの村

ミッションクリア	MONEY	450	EXP	40

MISSION
トルーパー6体を倒せ!!

殺られる前に殺れ! トルーパー軍団とガップリ四つの戦い

標的であるトルーパー軍団が、率先して突っ込んできてくれるので比較的攻略は簡単だ。注意すべきは2体のケンプトルーパーのみ。必殺技の連射モードを防ぐため、ドーラで動きを止めてしまえ!

◀普段は突撃専門のワイバーンも、ここではなぜかおとなしい。

ENEMY DATA
エネミー データ

- ❶ワイバーン――×2
- ❷グランフィクス――×1
- ❸ゲルツメイジー――×1
- ❹ヤクトトルーパー――×4
- ❺ケンプトルーパー――×2

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
ロイス	ロイス
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ジニー	ティータ
ジェダ	ジェダ
シシマル	ソニア
アービー	ランス

LAW BATTLE
ロウ バトル

目標ユニットが目の前に来てくれるんだから遠慮は無用さ。遊撃部隊の隊員諸君ご自慢の最強必殺技を、バシバシ叩き込んでやろう。モタモタしてると余計な敵が動き出すぞ。

CHAOS BATTLE
カオス バトル

まずは、遠くでグズグズしているワイバーンをジェダで叩き、ドーラの必殺技でケンプトルーパーの動きを封じる。後は敵の接近をじっくりと待ち、ソニアの魔法攻撃でゲット。

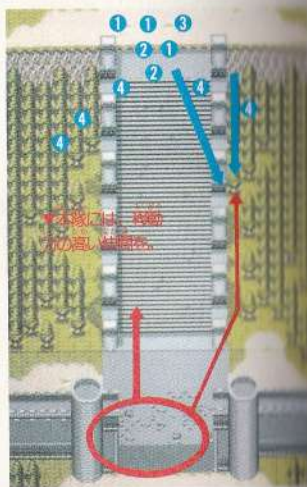
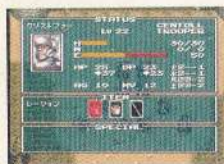
エリアマップ H

キュール大の門

MISSION 全員階段の上にたどり着く

ミッションクリア MONEY 300 EXP 35

オトリに使うユニットのレベルが作戦の要になる。超難易度バトル

長い距離を移動し、敵陣を強行突破しなければならないこのマップでは、移動力が低く脆弱なナース系ユニットを外し、移動力と防御力重視のユニット選択をしたほうが、作戦成功率が高いようだ。もちろんナースを連れていかないわけだから、回復アイテムは、たんまり持っていくこと。自分の身は自分で守らせるのだ。

▼本隊には、移動力の高い仲間を。

ENEMY DATA

エネミー　データ

❶ヤクトトルーパー──×3
❷ケンプトルーパー──×2
❸グランフィクス─×1
❹グレンペガサス-×5

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ドーラ
ロイス	ロイス
クリストファー	リョウカン
ジニー	アリア
ジェダ	ティータ
シェーン	ジェダ
シシマル	ソニア
アービー	ランス

LAW ロウ バトル BATTLE

回避率と防御力の高いジェダをオトリにペガサスを引きつける。ケンプトルーパーは、ドーラでマヒさせ、後のメンバーは全力で階段をめざそう。ユニットの機動力で勝負だ!!

CHAOS カオス バトル BATTLE

敵全滅を狙うなら、「待ち」作戦で楽勝。トルーパーは魔法攻撃で、ペガサスは必殺技で、近づいてきたはじから撃破だ。グレンペガサスに囲まれないよう砦造りはしっかりと!!

エリアマップ J－②

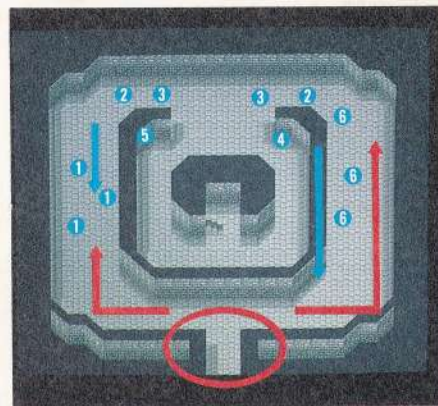
オモット寺院

MISSION 全員で中央の階段へ急げ

ミッションクリア MONEY 350 EXP 50

アリアとドーラのコンビプレイで、必殺技連続発射!!

マップ左右に展開する、強敵を突破して中央階段へ向かえという辛いミッション。のっけから左右の敵飛行ユニットが接近。右からいくか左にするか？　はたまた戦力を2つに分けるか？　その見切りが難しい。

▲強行突破するだけなら、左のワイバーンコースのほうが若干楽だけど……。

ENEMY DATA

エネミー　データ

❶ワイバーン──×3
❷サイクロップス─×2
❸プフィール──×2
❹グランフィクス─×1
❺ケンプトルーパー-×1
❻グレンペガサス-×3

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
ドーラ	ダン
ロイス	ドーラ
エリス	ロイス
アリア	リョウカン
シェーン	アリア
ジェダ	ジェダ
クリストファー	シシマル
ジニー	スティンガー

LAW ロウ バトル BATTLE

飛行ユニットをオトリとして左通路に派遣。左側全ユニットを引きつける。残りのメンバーは全力で右通路を駆け上がれ。ペガサスはドーラの必殺技でマヒさせよう。

CHAOS カオス バトル BATTLE

ここは左右均等に戦力を分けて進軍しよう。飛行ユニットは集まった所をスティンガーの「ボルトファング」で一網打尽だ。必殺技メインで押していけば、敵全滅は楽勝っス!!

AREA7
エリア7

死の凱旋

マップ内地名	MONEY	EXP
ⒶＶ字谷	400	25
Ⓑシュタイアー平原	—	—
Ⓒシュタイアー基地	500	35
Ⓓシュタイアー基地	550	35
Ⓔシュタイアー基地	400	35
Ⓕデスフィールド	—	—

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓖデスフィールド	100	25
Ⓗデスフィールド	—	—
Ⓘベールクラード門	—	—
Ⓙベールクラード市①	500	40
②	450	35

STORY

法王の抱き込みに成功した解放軍は経済的な基盤を確保するため、遊撃部隊を先鋒に据え工業都市ベールクラード奪取をもくろむ。一方事態の悪化を恐れた帝国は四提督のルークとフレイアをこの地方に送り込む。遊撃部隊はフレイアの幻影の森の虜になりかけてしまうが、苦戦の末、脱出、ベールクラードをめざす。

●遊撃部隊の進路●

ⒶＶ字谷 ▶ Ⓑシュタイアー平原 ▶ Ⓒシュタイアー基地 ▶ Ⓓシュタイアー基地 ▶ Ⓔシュタイアー基地 ▶ Ⓕデスフィールド ▶ Ⓗデスフィールド ▶ Ⓖデスフィールド ▶ Ⓗデスフィールド ▶ Ⓘベールクラード門 ▶ Ⓙベールクラード市

EVENT DIGEST
イベントダイジェスト
エリア7

拙者トビカゲという者でござる
わけあって帝国に潜入しておった

帝国軍伝令基地に潜入していた、ニンジャ・ファイターが入隊を志願。

よく聞け若者たちよ　戦場にあって
戦争屋は使い捨ての駒にしか過ぎぬ！

四提督ルーク・ヘッグマイヤーとの直接対決でブライアンの身に異変が……。

お前たちをあたしのステキな世界に
案内してあげよう
恐怖をたっぷり味わうんだね……

四提督フレイアの幻影に惑わされる遊撃部隊。しかし、この運命の流れがアインの元情婦シェリーをも引き合わせることに……。

クリスタルはとこに

フレイアの幻影を除去するためのクリスタルは、下の写真の場所にあるのだ。

◀変色した木を調べると、クリスタルへの道が開ける。

SHOP! Ⓘベールクラード門

品書	価格
レーション	20
フードパック	70
サバイバルパック	150
マインドリペア	100
タイガークロー	1000
クレイモア	1200
バスタードソード	1200
ヘビィクロスボウ	700
バトルアックス	600

入隊兵士

NEUTRAL

Ⓒシュタイアー基地
トビカゲ

CHAOS

Ⓗデスフィールド
シェリー

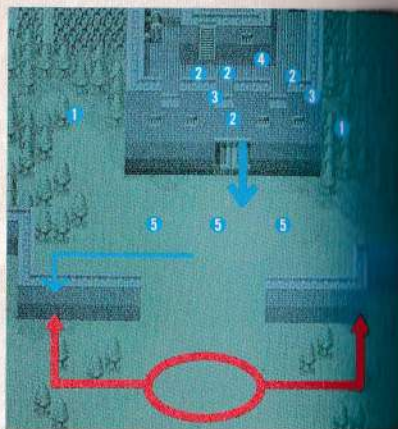
エリアマップ C

シュタイアー基地

ミッションクリア	MONEY	500	EXP	35

MISSION
敵を全滅せよ!

2個小隊に分かれて敵を挟み撃ちにするのだ!

地形を見ると、岩肌にハシゴが掛かっているため敵にうかつには近づけないことがわかる。幸いなことに遊撃部隊の初期配置の左右にハシゴがあるので、2個小隊に分かれての攻撃をすることになる。初めに左のハシゴに向かった小隊が交戦することになるので、それなりのメンバーを揃えておいたほうがいいだろう。2個小隊が左右のハシゴを上りきったところで、敵本隊を挟み撃ちにして叩こう。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶	グレンペガサス	×2
❷	ケンプトルーパー	×4
❸	ボーゲンヒルト	×2
❹	グランフィクス	×1
❺	ラインツァート	×3

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ジェダ	ティータ
シェーン	ソニア
スティンガー	ジェダ
シシマル	スティンガー
リチャード	アービー
アービー	シシマル

LAW CHAOS BATTLE ロウ カオス バトル

このマップでは、2個小隊に分かれての戦闘となる。ロウ、カオスとも、2個小隊に1人ずつ、フォーメーションの最後列に治癒ユニットを置き、左右のハシゴを上り進軍していく。

ケンプトルーパーは必殺技を使ってくるので早めに倒しておき、治癒魔法をかけてくるグランフィクスも同じく早めに倒しておきたい。

◀ハシゴを上る途中、前線部隊を突破することが、ひとつのポイントである。

エリアマップ E

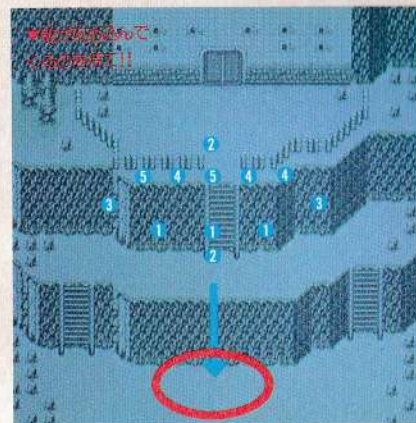
シュタイアー基地

ミッションクリア	MONEY	400	EXP	35

MISSION
敵を全滅せよ!

初期配置で陣形を整え、迎撃する!

シナリオの展開上、このエリア辺りからは、全滅ミッションの指令が多くなってきてかなりツライ。このマップも敵部隊の全滅指令である。

このマップでは、遊撃部隊の初期配置でフォーメーションを組み、敵を迎撃するほうがよい。むやみに前に出すぎると攻撃力の高いボーゲンヒルトや、アルテアメイジの魔法にやられる可能性が大。また、これらの敵兵を先に片づけておくほうがよいだろう。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶	ラインツァート	×3
❷	モルクライゼ	×2
❸	ボーゲンヒルト	×2
❹	デュラハン	×3
❺	アルテアメイジ	×2

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
アービー	ティータ
リチャード	ソニア
ダン	ダン
ロイス	スティンガー
シシマル	シシマル
スティンガー	ロイス

LAW CHAOS BATTLE ロウ カオス バトル

まず、初期配置のポイントで、治癒ユニットを囲むようなフォーメーションを作る。そして、敵が進軍してきたら、なるべく陣形を崩さずに戦うよう心がける。ロウの場合は必殺技で、カオスの場合は炎系、土系の魔法攻撃で対応するのがよい。

また、戦闘後基地内に武器アイテムが隠されているので、取り忘れのないようにしよう。

◀初期配置からあまり動かないのが得策といえる。魔法攻撃は、受ける前に倒せ!

エリアマップ J—① ベールクラード市

ミッションクリア MONEY 500 EXP 40

MISSION
敵を全滅せよ!

防御力の高い機人には、必殺技と魔法で応戦！

帝国機人部隊との初めての戦いである。機人の特徴は攻撃力が高く、さらに防御力も高い。しかし、風系魔法には弱い一面を持つ。この弱点を狙って攻撃しよう。

初期配置からひとつめの植え込みの間まで移動し、このポイントで陣形を整える。ここで、機人部隊を迎撃しよう。部隊の中では、粒子加速器を装備したラメドは、射程が長く攻撃力も最も高い。飛行ユニット、ヴァウアーを攻撃しつつ、早めにラメドを倒そう。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶ヴァウアー	×4
❷ザイン	×2
❸ラメド	×4

ベストオペレーションメンバー

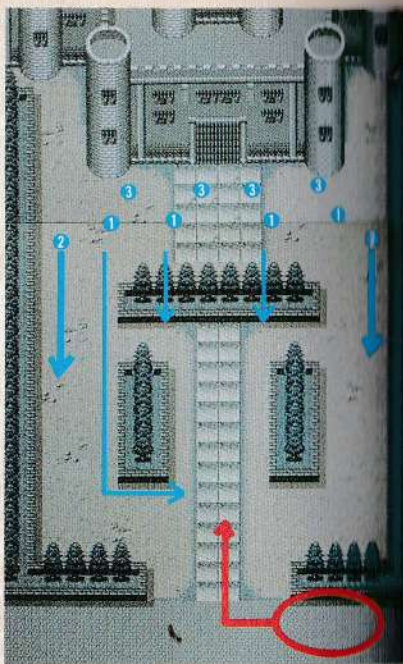
ロウ	カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
エル	コノリー
ジェダ	ジェダ
スティンガー	スティンガー
アービー	シシマル
コノリー	ダン
シシマル	トビカゲ

LAW CHAOS BATTLE

機人は基本的に風系魔法に弱い。ロウの場合はエルのエアボルトで攻撃するのが得策だ。

「ーブレス」も風系の必殺技。機人にはよく効くのだ。

エリアマップ J—② ベールクラード市

ミッションクリア MONEY 450 EXP 35

MISSION
敵を全滅せよ!

多種多彩な攻撃に耐え得る編成で挑め！

このミッションの帝国軍の部隊編成は、必殺技を持つケンプトルーパー、射程の長いボーゲンヒルト、魔法攻撃のメイジ、そして治癒魔法のフィクスとあらゆる攻撃を仕掛けてくる。

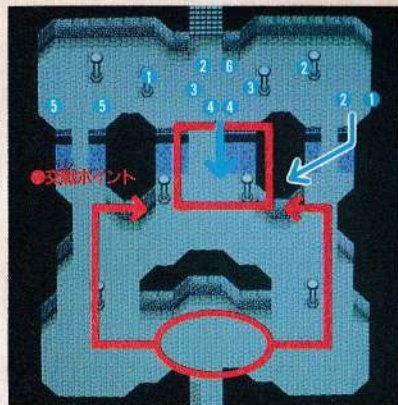
そこで、初期配置から2個小隊に分かれ、敵部隊を分散させながら交戦ポイントまで進軍しよう。

交戦ポイントでは、必殺技と炎系、土系の魔法で応戦するとよい。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶ボーゲンヒルト	×2
❷ラインツァート	×3
❸ケンプトルーパー	×2
❹アルテアメイジ	×2
❺ゲルツメイジ	×2
❻グランフィクス	×1

ベストオペレーションメンバー

ロウ	カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
エル	ソニア
アービー	ティータ
リチャード	スティンガー
スティンガー	シシマル
シシマル	トビカゲ
トビカゲ	ロイス

LAW CHAOS BATTLE

アルテアメイジと、ゲルツメイジの魔法攻撃が怖く、うかつに前に進めない。そのため交戦ポイントに進む前に、エル、もしくはソニアのマジックバリアで魔法防御をかけておくとよい。3ターンの間有効だ。また、魔法耐性の比較的高いユニットを選んでおくのも得策と言えよう。交戦ポイントに着いたら、必殺技でサクサク倒してしまおう。

◀マジックバリアで、魔法攻撃に対しては無敵だ。

AREA8
エリア8

紅い蜃気楼

スクーデリアマップ AREA8

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐクロスポイント	—	—
Ⓑ解放軍東ベース	—	—
Ⓒヌエのツメ	400	25
Ⓓギースの森	400	25
Ⓔギース神殿	200	20
Ⓕテラ台地	500	25

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓖイブポイント	500	25
Ⓗマゼンダ西門①	500	50
②	450	40
Ⓘディアナの丘	—	—
Ⓙディアナの町	500	30

STORY

四提督ルーク・ヘッグマイヤーとの対決で片腕に傷を負ったブライアンを欠いた遊撃部隊。アインを隊長補佐とし、都市部攻略のため、帝国軍最終防衛線マゼンダライン東要塞の強襲を命じられる。

作戦は成功するかに見えたが、遊撃部隊はバート軍のワナにはまり、窮地に陥るが、その危機を救ったのは……。

●遊撃部隊の進路●

Ⓐクロスポイント ▶ Ⓑ解放軍東ベース ▶ Ⓒヌエのツメ ▶ Ⓓギースの森 ▶ Ⓔギース神殿 ▶ Ⓓギースの森 ▶ Ⓒヌエのツメ ▶ Ⓑ解放軍東ベース ▶ Ⓒヌエのツメ ▶ Ⓕテラ台地 ▶ Ⓖイブポイント ▶ Ⓗマゼンダ西門 ▶ Ⓘディアナの丘 ▶ Ⓙディアナの町

EVENT DIGEST
イベントダイジェスト
エリア8

解放軍とやらは　そなたたちと　このメラネウスによって勝利するのだ！

オーディーンの瞳を見つけるべく、ギース神殿に辿り着いた遊撃部隊。そこには、千年戦争時代のコウメイの戦友"ガスト"が、神として崇められていた。

ロイス　気にするな　しかし　オヤジさんとは　いつか決着をつけねばならんだろう

片腕にルークの感触を残し、ブライアン部隊に復帰！

タスク……ルーシアの元へお前を連れていかねばならないのだから……

野戦病院で、ルーク・ヘッグマイヤーにやられた傷を癒すブライアン。夢の中でタスク、そしてルーシアとの思い出が走馬灯の如く……。

SHOP!　Ⓙディアナの町

品書	価格
フードパック	70
サバイバルパック	150
マインドリペア	100
バスタードソード	1200
カラミティエッジ	2000
クレイモア	1200
バトルアックス	600
タイガークロー	1000
リップハウリング	1080
トライデント	1240
ドラグーン	1200

㊙情報　リョウカン部隊に！

カオスでリョウカンが部隊にいない人に朗報。ギース神殿に行った後、東ベースに行くとリョウカンがいるぞ！

入隊兵士

LAW	CHAOS
シム・エムス　Ⓙディアナの町	メラネウス　Ⓔギース神殿

エリアマップ D

ギースの森

ミッションクリア MONEY 400 EXP 25

MISSION
サムライ2体を倒せ

飛行ユニットで サムライのみを倒せ！

このミッションはサムライ2体を倒すこと。サムライは敵の後方に位置しているので、ちょっとやそっとじゃ近づくことができない。そこで囮として、部隊本体に敵の目を向けさせ、飛行ユニットで一気にサムライの首を斬れ！

▲飛行ユニットは河の上を飛ばしていく。

▲飛行ユニットのみ川の上を進ませる。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶ホウカイ	×1
❷ロクセン	×5
❸バグフォール	×2
❹オンミョウシ	×1
❺サムライ	×2

LAW ロウ BATTLE バトル

ミッションを確実にクリアするために、初期配置で陣形を整える。そのとき、飛行ユニットのみ河の上まで移動させ、サムライ討伐部隊とし、本体が耐えているうちに、一気に片をつけよう。サムライは風系魔法に弱いのでジェダを向かわせるといい。

CHAOS カオス BATTLE バトル

まず、サムライ以外のユニットを一掃し、最後にサムライを倒す。サムライは風系魔法、ホウカイ、ロクセン、オンミョウシは水系魔法に弱いので、ジェダ、そしてコノリーを部隊に入れておこう。

ベストオペレーションメンバー

ロウ	カオス
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ジェダ	ジェダ
シェーン	ティータ
ドーラ	コノリー
ダン	トビカゲ
アービー	シシマル
リチャード	スティンガー
エル	ソニア

エリアマップ G

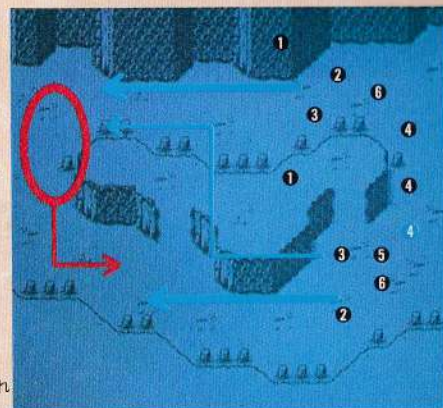
イブポイント

ミッションクリア MONEY 500 EXP 25

MISSION
ゴウトペガサス2体を倒せ

飛行ユニット6体による 激しい攻撃に耐えろ！

このミッションの特徴は何といってても敵部隊の中に6体もの飛行ユニットがいること。それだけに、うかつに前に出たり単独行動をするのは禁物。したがって、初期配置での迎撃が得策だ。

▲敵の射程の長さを頭にいれて戦うのだ！

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶バグフォール	×2
❷モルクライゼ	×2
❸ヴァウアー	×2
❹ラインツァート	×3
❺グランフィクス	×1
❻ゴウトペガサス	×2

LAW ロウ BATTLE バトル

初期配置の崖の陰で陣形を整え迎撃する。陣形のセンターに治癒ユニットを、外側には防御力の高いユニットをそれぞれ配置し、射程の長い敵の攻撃に耐えよう。ゴウトペガサスは防御力が高いため、必殺技で倒すほうが安全といえる。

CHAOS カオス BATTLE バトル

初期配置の地形を利用して、敵の攻撃を迎撃する。ゴウトペガサスは、ドーラのブリングバインドで麻痺させて、最後に倒そう。敵の中には土系魔法に弱いユニットがいるので、ソニアを連れていくと有利だろう。

ベストオペレーションメンバー

ロウ	カオス
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
リチャード	ドーラ
アービー	ソニア
ドーラ	メラネウス
ダン	ティータ
シシマル	ランス
メラネウス	スティンガー
ジェダ	ダン

エリアマップ H-① マゼンタ西門

ミッションクリア	MONEY	500	EXP	50

MISSION
アインが門前まで行く

爆薬を仕掛けられるのはアインのみである

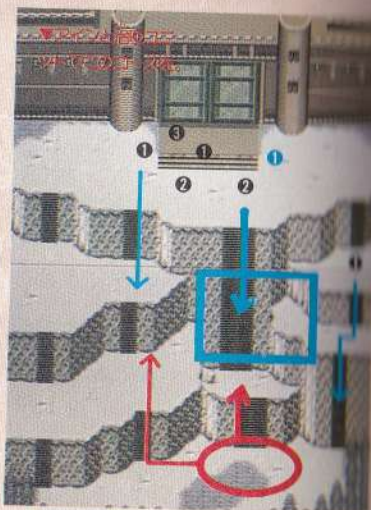
このミッションで門に爆薬を仕掛けられるのはアインのみである。そのためアインには治癒ユニットを付き添わせ、単独行動に出す。初期配置の西側のコースを進ませよう。敵ユニットは機人のみ。アインの進むコースに1機のラメドがくる以外は、交戦ポイントに集結するので、敵を迎撃しよう。

▲アインには、治癒ユニットもしくは治癒アイテムを携帯した飛行ユニットを帯同。

ENEMY DATA
エネミーデータ

- ❶ラメド ──── ×4
- ❷ザイン ──── ×2
- ❸グロスラメド ──── ×1

ベストオペレーションメンバー

ロウ LAW	カオス CHAOS
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ティータ
リチャード	コノリー
アービー	メラネウス
メラネウス	ジェダ
ダン	スティンガー
ジェダ	シシマル
シシマル	トビカゲ

LAW ロウ バトル BATTLE

初期配置の前方にあるはしごを上った所で防戦ラインを敷き、敵を引きつけておく。その間にアインに治癒ユニットをお供させつつ、西側のコースから進み、門前まで行こう。

CHAOS カオス バトル BATTLE

ロウと同じく初期配置前方にあるはしごを上った所で防戦ラインを敷き、ザイン1人を残して壊滅する。その間にアインと治癒ユニットを、西側コースから、門前まで進ませよう。

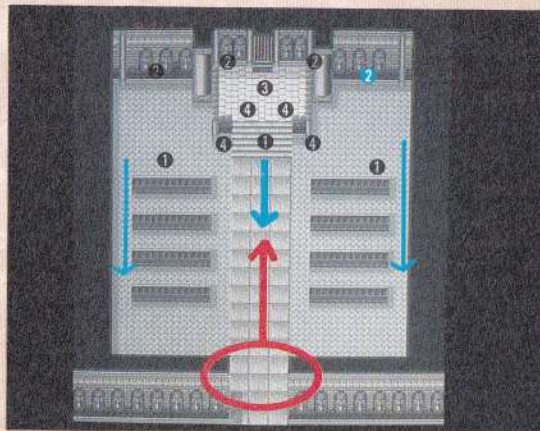
エリアマップ J ディアナの町

ミッションクリア	MONEY	500	EXP	30

MISSION
トルーパー4体を倒せ

ケンプトルーパーは土系魔法に弱いのだが……!?

移動力のあるケンプトルーパーは、いきなり特攻を仕掛けてくるので、早めに片づけたい。ロウの場合、土系魔法がないので、必殺技でいけ。

▲カオスの場合は、ガイア魔法でカタをつけよう。

ENEMY DATA
エネミーデータ

- ❶モルクライゼ ──── ×3
- ❷グレンペガサス ──── ×4
- ❸ゼルトフィクス ──── ×1
- ❹ケンプトルーパー ──── ×4

ベストオペレーションメンバー

ロウ LAW	カオス CHAOS
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
アービー	ソニア
ジェダ	ティータ
ドーラ	ジェダ
ダン	ダン
シシマル	シシマル
メラネウス	メラネウス

LAW ロウ バトル BATTLE

初期配置で陣形を整え、突撃してくるケンプトルーパーのみを迎撃する。敵の必殺技に注意しつつ、こちらも必殺技で応戦しよう。移動力のあるグレンペガサスは、ドーラのブリングバインドで動きを止めよう。

CHAOS カオス バトル BATTLE

ロウと同じく初期配置で陣形を整え、ケンプトルーパーを最後に倒すように敵を全滅させる。ゼルトフィクスは早めに倒し、ケンプトルーパーは、ソニアの土系魔法で倒せ。

AREA9
エリア９
ロアリング・シンバ

スクーデリアマップ AREA9

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐ海上	—	—
Ⓑラゴラス島	400	25
Ⓒラゴラス基地	500	35
Ⓓ海上	—	—
Ⓔレイキャビノフ①	550	35
レイキャビノフ②	550	35
Ⓕ解放軍キャンプ	—	—

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓖキャビノフ山	—	—
Ⓗキャビノフ山	—	—
Ⓘキャビノフ山	—	—
Ⓙ示現城①	500	40
示現城②	600	40
示現城③	800	45

STORY

解放軍は帝国との雌雄を決するために、大反攻作戦「ロアリング・シンバ」─吼える獅子─を敢行する。帝国軍の南部地域の統治師団の一掃および失地の回復を狙いにおいたものである。遊撃部隊は海上からの要塞攻撃を皮切りに転戦、そして戦線を荒らす四提督の１人ラセツの暗殺を命令される。

アルカディア側はスクーデリアの要人をベールクラードに集め、独立のためのアルカディア評議会の設立準備を開始した。革命への火蓋は切られた。

●遊撃部隊の進路●

Ⓐ海上 ▶ Ⓑラゴラス島 ▶ Ⓒラゴラス基地 ▶ Ⓓ海上 ▶ Ⓔレイキャビノフ ▶ Ⓕ解放軍キャンプ ▶ Ⓙ示現城

EVENT DIGEST
イベントダイジェスト
エリア９

平気よ
コノリーを信じて……

帝国軍カーゴ工場を制圧した遊撃部隊は、発着場に置き去りにされたカーゴを発見した。ここでコノリーのまだ見ぬ能力が発揮されるのである。

生を見つめるため　そして
死にゆく場所を見つけるため

対決！　この言葉が当てハマる、示現城の死闘。師の復讐に燃えるトビカゲ。ラセツの奥の手とは!?　さまざまな思念が示現城を取り巻く……。

タスクよ……お主はワシの元から去れ　お主はお主の道を生きろ！

タスクに最期の別離の言葉を交わすラセツ。四提督という地位にありながら、ラセツは遊撃部隊に対し脅威を抱き、すでにこのとき、自らの死を予感させる言葉を吐くのであった……。

SHOP!　Ⓘキャビノフ山

品書	価格
サバイバルパック	150
マインドリペア	100
トールブレイド	1700
ヒートアックス	700
トライデント	1240
ドラグーン	1200
ソウルスタッフ	650
アルバレスト	1500
クロムフィスト	3400

得情報　こんな場所にSHOPが

キャンプの分岐で、徒歩を選択した人のための特典として、Ⓘキャビノフ山には、ショップが用意されているのだ。

▲イイ物が揃っている。

─入隊兵士─
CHAOS

ガスト　Ⓐ海上

エリアマップ C

ラゴラス基地

ミッションクリア MONEY 500 EXP 35

MISSION
全員カーゴ工場まで進め

飛行ユニットを揃えることは地点到達の基本である

まず、このミッションでは、地点到達の基本として移動力の高いユニットを揃えたい。

敵ユニット8体のうち、3体が飛行ユニット、そして射程の長いラメドがいるため、瀕死になったユニットはまず狙われてしまう。そこで、全員に回復アイテムを携帯させ、固まった陣形を取りつつ進軍することが望ましい。それでも厳しいときは、2、3体倒すのも致し方ないところか。

◀到達地点目前での攻撃がかなりキツイ。サバイバルパックでHPを回復させて突破するのだ。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶ゴウトペガサス ×2
❷ザイン ×2
❸ラメド ×3

ベストオペレーションメンバー

ロウ (LAW)	カオス (CHAOS)
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
シェーン	メラネウス
ジェダ	ジェダ
メラネウス	ガスハ
クリストファー	スティンガー
ジニー	トビカゲ
アービー	シシマル

LAW ロウ バトル BATTLE

エリス、アリアで回復をして、射程の長い攻撃に耐えよう。ゴウトペガサスは倒してもやむなし。

CHAOS カオス バトル BATTLE

ザインを1体残して地点到達しよう。ペガサスはガイア魔法で、ザインヘッドはジェダの必殺技で片づける。

エリアマップ J-③

示現城

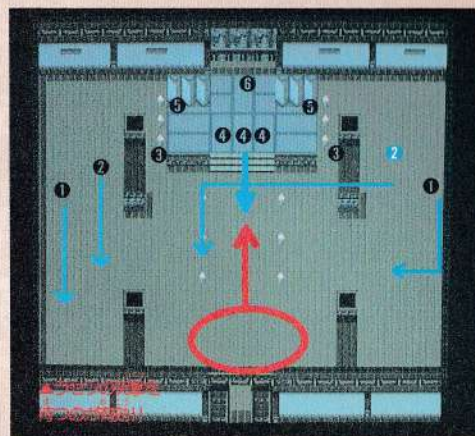
ミッションクリア MONEY 800 EXP 45

MISSION
ラセツを倒せ

ラセツをおびき出し一気に落とせ！

このミッションはラセツのみを倒すこと。

まず、初期配置の時点で前衛に防御力の高いユニットを、センターに治癒ユニットを置き、攻撃に耐えつつラセツに近づく。初期配置の時点でラセツは他のユニットに守られているが、自らこちらに突撃してくるので、そこを狙おう。必殺技なら1～2回の攻撃で落とせるようだ。

◀ゼルトフィクスは、遠距離の治癒魔法をかけてくるので早めに倒すのが吉。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶ロクセン ×2
❷ヴィルデリーチ ×2
❸シゴンツカイ ×2
❹ジャコウ ×3
❺ゼルトフィクス ×2
❻ラセツ ×1

ベストオペレーションメンバー

ロウ (LAW)	カオス (CHAOS)
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
トビカゲ	トビカゲ
メラネウス	ロイス
シム	メラネウス
ロイス	ドーラ
ドーラ	シシマル
ダン	ダン

LAW ロウ バトル BATTLE

治癒ユニットでくらったダメージを直しつつ、突進してくるラセツのみを、必殺技で倒そう。

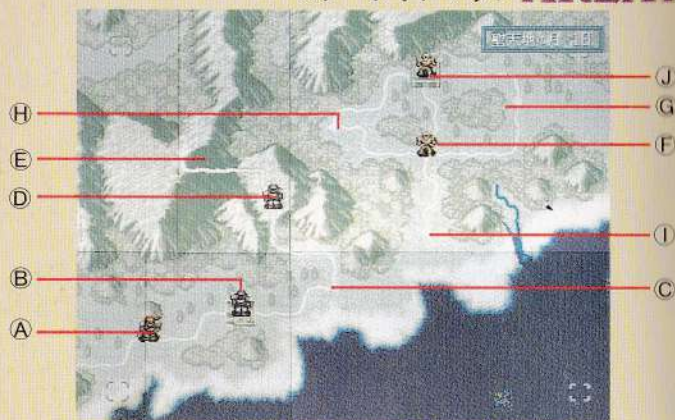
CHAOS カオス バトル BATTLE

ラセツ以外の敵ユニットを一掃してから、最後にラセツを囲むようにして必殺技で落とそう。

AREA10

エリア10

イリュージョン作戦

スクーデリアマップ AREA10

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐフロム平原	—	—
Ⓑセントポールの町	550	40
Ⓒコリドーの丘	—	—
Ⓓボルボーザ山	550	30
Ⓔボルボーザ山頂	—	—
Ⓕハーデス平原	600	40

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓖハーデス平原	—	—
Ⓗハーデス平原	—	—
Ⓘハーデス平原	—	—
Ⓙハーデスシャトー①	700	50
②	800	60
③	800	60

STORY

遊撃部隊は、四提督の一角、ラセツ卿を打ち破った。気勢の上がる彼らをしり目に、アルカディア側はさらなる犠牲を恐れ、和平案を持ち出そうと画策する。都市解放を推進せず、フレイア・ダークウッドをイリュージョンシャトーに葬らんとしたのも、その意図の現れかもしれない。しかし、ブライアンらは、解放軍の明日を信じ、打倒フレイアを密かに決意し、悲壮な出撃をする。

●遊撃部隊の進路●

Ⓐフロム平原 ▶ Ⓑセントポールの町 ▶ Ⓒコリドーの丘 ▶ Ⓓボルボーザ山 ▶ Ⓔボルボーザ山頂 ▶ Ⓕハーデス平原 ▶ Ⓒコリドーの丘 ▶ Ⓖハーデス平原 ▶ Ⓗハーデス平原 ▶ Ⓙハーデスシャトー

EVENT DIGEST

イベントダイジェスト

エリア10

中に誰かがいるみたい……
コノリーを呼んでる……

終焉の四賢者とエグゼキューターの謎のカギがあると思われる聖地〝ボルボーザ山〟。そしてコノリーの未知なるパワーが発揮されるとき……。コノリーを呼んでいるモノとはいったい!? 敵なのか、味方なのか……。

俺たちの秘密兵器さ
フレイア覚悟しろ！

遊撃部隊の息吹を間近に感じている四提督のひとり、フレイア・ダークウッド。

彼女もまた、解放軍の作戦とわかっていながら、遊撃部隊を己のシャトーで待ちかまえるのであった。

ラセツの仇も兼ねて
ちょっと遊撃部隊と
遊んであげようかね

フレイア・ダークウッドの幻影に惑わされながら、ついに幻影でないフレイアを相手にする遊撃部隊。

この運命的な出会いは、フレイアが呼んだものなのか、それとも……。

SHOP! Ⓑセントポールの町

品書	価格
サバイバルパック	150
マインドリペア	100
シャドウナックル	1000
リニアバレル	3800
トールブレイド	1700
朱雀	2000
ヒートアックス	700
ウォーハンマー	1300
ソウルスタッフ	650
アルバレスト	1500
ラウンデルピルム	4500

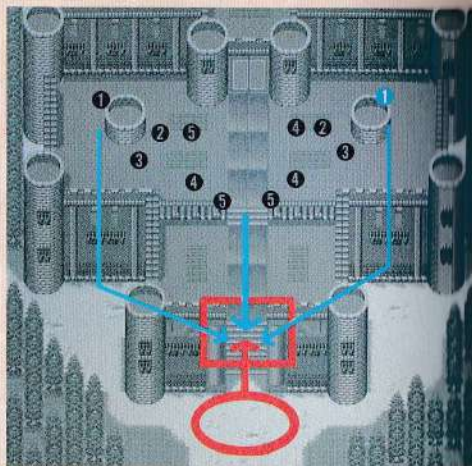
エリアマップ J-① ハーデスシャトー

ミッションクリア MONEY 700 EXP 50

MISSION 敵を全滅せよ!

火系、土系魔法で敵部隊を撃破!!

このマップでは、初期配置から1つめの階段を上りきったポイントで交戦することになる。この位置で陣形を整え、迎撃する。

また、アンデッド系、ウイザード系の敵兵がズラリと勢ぞろいしている。アンデッド系ユニットの弱点は火系、土系魔法なので、それらを使える魔導士を連れていくとよいだろう。ステイドアルトには、魔法耐性の高いユニットで応戦だ。

ENEMY DATA エネミーデータ

❶リクトハーケン—×2
❷ネインハルス—×2
❸ベイルコープス—×2
❹ステイドアルト—×3
❺スカルベルツー—×3

ベストオペレーションメンバー

ロウ	カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
エル	ソニア
シム	ガスト
アービー	ティータ
メラネウス	メラネウス
スティンガー	スティンガー
シシマル	シシマル

LAW ロウ CHAOS カオス BATTLE バトル

このミッションでは、敵ユニットの魔法耐性から判断すると火系、土系魔法を使えるカオスのほうが有利。ロウでは、エリスのターンアンデッドで応戦するとよいだろう。また、ステイドアルトがいるため、魔法耐性の高いユニットをそろえたほうが、ダメージを最小限に食い止められる。

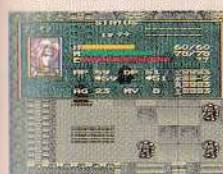
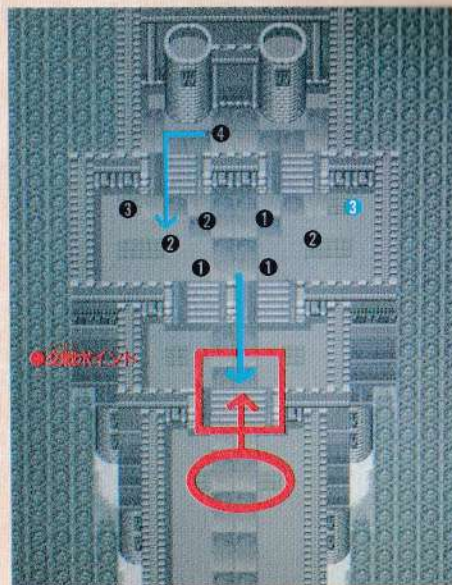
◀エル、ソニアのマジックバリアを使うのも戦略のひとつだ。

エリアマップ J-③ ハーデスシャトー

ミッションクリア MONEY 800 EXP 60

MISSION フレイアを倒せ

フレイアが突撃してきたところを速攻で落とせ!

基本的には、このミッションはフレイアのみを倒すこと。陣形を整えてから、突撃するようにする。敵の前線にぶつかればフレイア自ら戦闘に加わるので、そのときが狙い目だ。敵部隊の編成からして魔法耐性が高い。攻撃魔法は、ほとんど最小限のダメージしか与えないと思ったほうがよい。

◀フレイアは防御力が機人と同等に高いので、ファイター系の必殺技で斬る。

ENEMY DATA エネミーデータ

❶アルカスト—×3
❷ヴィルデリージ×3
❸アルテアメイジー×2
❹フレイア—×1

ベストオペレーションメンバー

ロウ	カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	スティンガー
エル	メラネウス
メラネウス	ロイス
シシマル	シシマル
ダン	トビカゲ
アービー	ダン

LAW ロウ BATTLE バトル

エルのマジックバリアと、治癒ユニットの回復魔法で攻撃に耐えつつ、フレイアを必殺技で倒そう。

CHAOS カオス BATTLE バトル

まず、フレイア以外の敵ユニットを一掃してから、最後にフレイアを必殺技で倒す。魔法はまず効かない。

AREA11

エリア11

激突

スクーデリアマップ AREA11

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐエルメランの町	―	―
Ⓑドラゴムの丘	800	60
Ⓒグローリーロード	800	60

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓓグランコバルト門①	750	80
②	700	60
③	―	―

STORY

解放軍は勝利した。コバルト・アクセレイセス存命のまま本国元老院と強引な休戦条約を結んだアルカディア評議会は各地での武装解除を通達した。しかし、コウメイらの特命をうけて援軍の望みもないまま、遊撃部隊はコバルトのいるルクソドールをめざす……。

首都の最後の砦グランコバルト門で待ち受けていたのは終焉の剣エグゼキューターを手にしたタスクだった。

●遊撃部隊の進路●

Ⓐエルメランの町 ▶ Ⓑドラゴムの丘 ▶ Ⓒグローリーロード ▶ Ⓓグランコバルト門

EVENT DIGEST

イベントダイジェスト

エリア11

ヒューマンのキミの果たす使命は　とてつもなく大きいことを忘れるではない

間近に迫った遊撃部隊に対し、落ち着き払った態度を見せる、コバルト・アクセレイセス。終焉の四賢者発動のカギはタスクが握っているのか⁉

貴様を倒し　今度こそ俺がルーシアを幸せにしてやる

タスク・ブレストレートのブライアンに対する思いは、嫉妬なのか、それともライバル心なのか⁉ 男たちの故郷で待つ1人の女性の記憶と共に、今、2人の男たちが剣を交えようとしている。2人にしかわからぬ何かのために…。

戦争は終わったのに俺たちだけは敵のド真ん中に突っこめってのかよ！

戦争終結！　帝国と解放軍の間で和平条約が結ばれた。

しかし、遊撃部隊だけは勝利の美酒に酔う暇もなく、隠密行動とも言える指令が下った。コバルト・アクセレイセス暗殺である。

SHOP! Ⓐエルメランの町

品　書	価格
サバイバルパック	150
マインドリペア	100
シャドウナックル	1000
アルバレスト	1500
ウォーハンマー	1300
リニアバレル	3800
朱雀	2000
シェイドフレア	2500
イービルレイザー	2800
ラウンデルピルム	4500
ブレードレジスト	5000

エリアマップ B ドラゴムの丘

MISSION
ゴウトペガサスを倒せ

ミッションクリア	MONEY	800	EXP	60

ドーラのブリングバインドで敵の動きを止めろ！

この戦闘では射程の長い敵ユニットが多数。ゴウトペガサスしかり、ザカールしかりといった具合。ミッションが、ゴウトペガサス2体のみ倒せというものなので、ドーラのブリングバインドで麻痺をさせての迎撃作戦が有効。

初期配置でフォーメーションを固め、敵を呼び込みつつ、ゴウトペガサスを狙う。マークトルーパーの必殺技を、ブリングバインドで出させなくするのも戦略としてはいいだろう。

◀この戦闘では、ドーラのブリングバインドをうまく使えるかが、カギとなる。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶フェイグツァート ——×4
❷ザカール ——×2
❸マークトルーパー ——×2
❹ヴィルデリーチ ——×2
❺ゴウトペガサス ——×2

LAW バトル ロウ BATTLE

初期配置で敵を迎撃する。必殺技を持つマークトルーパーは、ドーラのブリングバインドで麻痺させよう。

CHAOS バトル カオス BATTLE

敵を迎撃するのはロウと変わらないが、ゴートペガサスは最後に倒す。必殺技を多用しよう。

ベストオペレーションメンバー

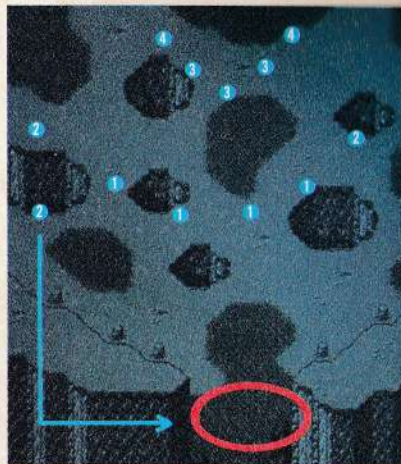
LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ドーラ
ダン	ガスト
シシマル	ソニア
メラネウス	ダン
アービー	トビカゲ
シム	スティンガー

エリアマップ C グローリーロード

MISSION
アルテアメイジを倒せ

ミッションクリア	MONEY	800	EXP	60

魔法耐性の高いアルテアメイジは、必殺技で倒せ！

基本的に「ドラゴムの丘」の戦闘と、戦略的には同じである。ただし、ボスのアルテアメイジ以外はパワーファイターばかりなので、それだけは気を付けておきたいところ。攻撃に耐えるのがかなり辛い状況となるハズだ。よってここも、ドーラのブリングバインドの活躍なしには語れないということになってくる。もうひとつ欠かせないのが、アルテアメイジの魔法攻撃に対する防御。マジックバリアは、何がなんでもかけておこう。

◀アルテアメイジは、四元素魔法をすべて詠唱し、防御力、攻撃力も騎士クラスだ。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶アルカスト ——×4
❷ベイルナッツ ——×3
❸モルクライゼ ——×3
❹アルテアメイジ ——×2

LAW バトル ロウ BATTLE

魔法耐性の高いアルテアメイジは、必殺技で倒す。ブリングバインドでベイルナッツの動きを止めよう。

CHAOS バトル カオス BATTLE

射程も長くうるさい存在のベイルナッツは、早めに倒す。魔法に対してはマジックバリアをかけておこう。

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ドーラ
ダン	ガスト
シシマル	ソニア
メラネウス	ダン
アービー	トビカゲ
シム	スティンガー

エリアマップ D-① グランコバルト門

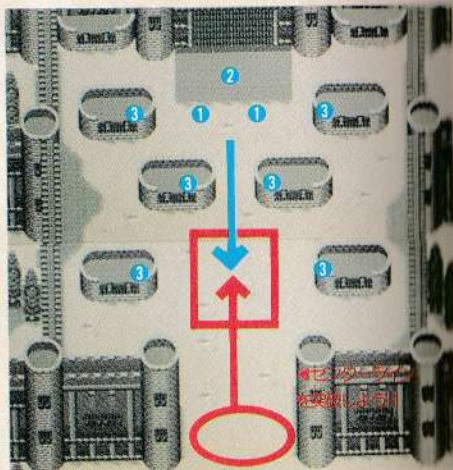
ミッションクリア MONEY 750 EXP 80

MISSION
全員、門の前まで進め

思い切って中央のラインを突破するのだ！

基本的にセンターラインを強行突破する。センターをうまく進軍すれば、射程の長いザカールといえども攻撃が届かない。また、マークトルーパーが、センターラインから突破を仕掛けてくるので、この必殺技攻撃に耐えることが最重要課題といえそうだ。厳しいときは、ゼルトフィクスとマークトルーパーは、倒してしまうのもいたしかたないところか⁉

◀センターラインを突破しよう!!

◀マークトルーパーのフォアスラスト。通常攻撃の約1.5倍の威力。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶マークトルーパー ─×2　❸ザカール ─×[illegible]
❷ゼルトフィクス ─×1

LAW バトル
ロウ BATTLE

奇策で勝負！　ブライアンとアイン、メラネウスの3人で突破する！　治癒アイテムを忘れずに携帯せよ。

CHAOS バトル
カオス BATTLE

なんといっても飛行ユニットと、ザカールの弱点、土系魔法。ザカールを1体だけ残し、門の前まで進め！

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ガスト
メラネウス	ソニア
アービー	ドーラ
シェーン	スティンガー
ジェダ	トビカゲ
クリストファー	メラネウス

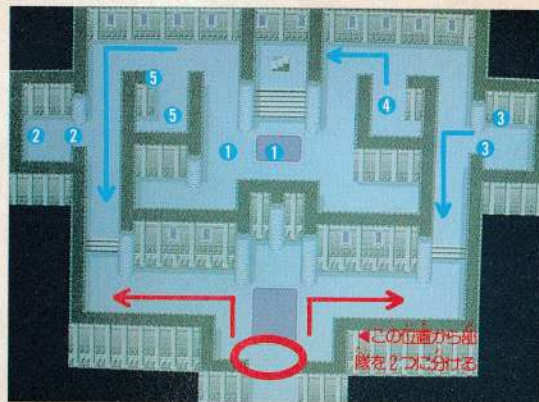
エリアマップ D-② グランコバルト門

ミッションクリア MONEY 700 EXP 60

MISSION
敵を全滅せよ！

2個小隊に分かれ、グランコバルト門を占拠しろ！

初期配置のポイントから2個の陣形を作り、各小隊を左右に展開させよう。

ここでも最強の敵は、マークトルーパー。マークトルーパー脅威の必殺技、フォアスラストにどう対処するかにかかっている。ドーラのブリングバインドで動きを止めるのがいちばんイイ作戦といえるだろう。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶マークトルーパー ─×2　❹ゼルフィクス ─×1
❷モルクライゼ ─×3　❺リクトハーケン ─×2
❸フォルドメイジ ─×2

LAW ─ CHAOS バトル
ロウ　カオス BATTLE

部隊を2個小隊に分ける。右方向にはなるべく魔法耐性が高いユニット、左方向には防御力の高いユニットを揃えよう。

また、右方向に行くユニットにマジックバリアをかけておくのも作戦の一つ。マークトルーパーはブリングバインドで動きを止めて攻撃しろ。

◀マジックバリアをかけて、メイジの攻撃を無効にする。

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ソニア
エル	ガスト
アービー	ドーラ
メラネウス	スティンガー
スティンガー	トビカゲ
トビカゲ	メラネウス

AREA12

エリア12

正義の紋章

スクーデリアマップ AREA12

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓐルクソドール市	—	—
Ⓑコバルト広場	1000	70
Ⓒルクソード	—	—

マップ内地名	MONEY	EXP
Ⓓコバルト大聖堂①	1000	75
②	1000	90
③	—	—

STORY

首都ルクソドールの総督府コバルト宮殿へ急ぐ遊撃部隊。自らの命を賭して最後の決戦を挑んでくるバート、コロッサス、ルーク……。

そして、臨界までパワーをためたエグゼキューターは、ついにその大いなる力を発動させる。コバルトは時の継承者となりうるのか？ 遊撃部隊は自らの正義の紋章を掴みとることができるのか？ 壮絶なぶつかり合いが始まる……。

●遊撃部隊の進路●

EVENT DIGEST

イベントダイジェスト

エリア12

貴殿たちと手合わせ願いたい命を懸けてな!

戦争が終結した今、この戦いには意味はあるのか。四提督にとってこの戦いはコバルトへの忠誠心などではない。遊撃部隊への挑戦なのだ。戦士としての戦いが始まる。

だが ここで私はお前ともう一度剣を交えたい死を懸けてな!

ロイス・ヘッグマイヤーの父であり、ブライアン因縁の敵ルーク・ヘッグマイヤーと雌雄を決するときは来た。果たしてロイスは、実の父を斬ることができるのであろうか!? 軍人としての意地を懸けて、戦いが始まる。

コバルトサマノ
ゴゼンヲ キサマラノ
ヨウナ「ゲセンノタミ」ニ
ケガサセナイ

コバルトが自ら開発府において設計、開発したコロッサスが遊撃部隊を待ち構えていた！ コバルトの直接命令しか認識できない完全に忠実な機械が、遊撃部隊に立ちはだかる。

SHOP! Ⓐルクソドール市

品　物	価格
サバイバルパック	150
マインドリペア	100
シェイドフレア	2500
ラウンデルビルム	4500
ラウディスピア	2200
スレッジボマー	1800
ヴィファランクス	6000

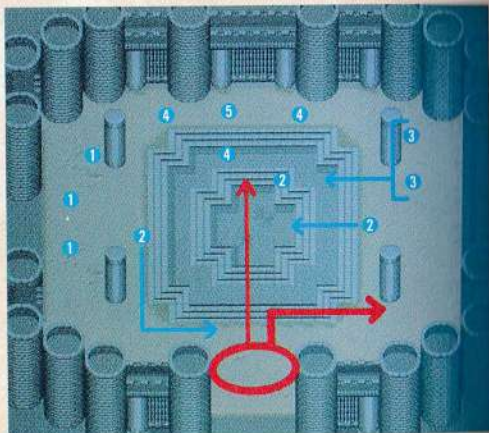
エリアマップ B
コバルト広場

ミッションクリア	MONEY	1000	EXP	70

MISSION
バートを倒せ

バートを倒すことだけを頭に入れろ！

バート・バルテュースク戦は、かなり辛い戦いになる。必殺技を持つユニットを別動隊として動かしたいところだが、敵の前線部隊が強固でなかなか突破できない。ここはひとつ奇襲戦法に出て、アインとブライアンに治癒アイテムを最大数持たせてバートに近づき、必殺技で仕留める作戦が有効だ。

◀バートの必殺技はサンダーブレス。風系の魔法耐性に強ければ有利だ。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶オーベルライゼ－×3　❹マークトルーパー－×3
❷ブラウエルト－×3　❺バート－×1
❸ゼルトフィクス－×2

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ドーラ
アービー	スティンガー
リチャード	メラネウス
メラネウス	トビカゲ
ダン	シシマル
シシマル	ロイス

LAW ロウ BATTLE

ブライアン、アインだけで戦うのも戦略のひとつ。そうでなければ、多少の犠牲も止むを得まい。

CHAOS カオス BATTLE

バートを残して敵を一掃する。ゼルトフィクス、マークトルーパーは先に叩いておいたほうがいい。

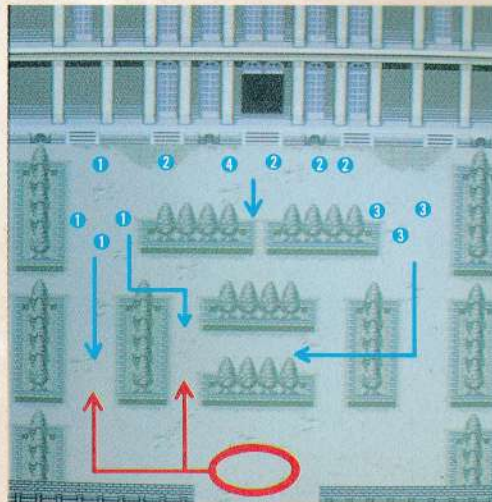
エリアマップ D-①
コバルト大聖堂

ミッションクリア	MONEY	1000	EXP	75

MISSION
敵を全滅せよ！

最強にして最後の機人部隊との対決！

初期配置で陣形を整えつつ、襲ってくる敵を先に倒してしまう。その後、2個小隊に分かれて敵を倒しながら、コロッサスの所まで進軍しよう。

機人兵は基本的に風系の魔法防御が低い。とは言うものの、一撃で致命的なダメージを与えられるほど、甘くはない。この戦いでの、風系魔法は援護射撃として使おう。直接攻撃は、できる限り、必殺技を使ったほうがいいだろう。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶グロスザイン－×4　❸グロスヴァウアー－×3
❷グロスラメド－×4　❹コロッサス－×1

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ドーラ
アービー	スティンガー
リチャード	メラネウス
メラネウス	トビカゲ
ダン	シシマル
シシマル	ロイス

LAW-CHAOS ロウ カオス BATTLE

基本的に全滅ミッションということで、機人に有利な風系魔法を持つユニットで編成するのがいい。魔法で援護射撃をし、必殺技でとどめを刺すという作戦だ。コロッサスは、経験値を多く稼ぐためにも、最後に包囲して、必殺技連発で倒そう。

◀コロッサスはバルサーカノンという、射程3、範囲が2の攻撃を持つ。

エリアマップ D-②

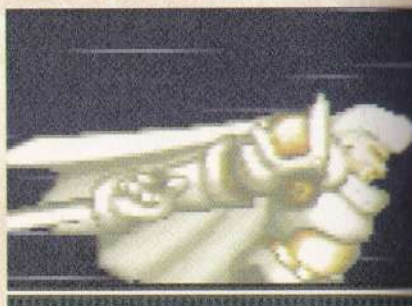
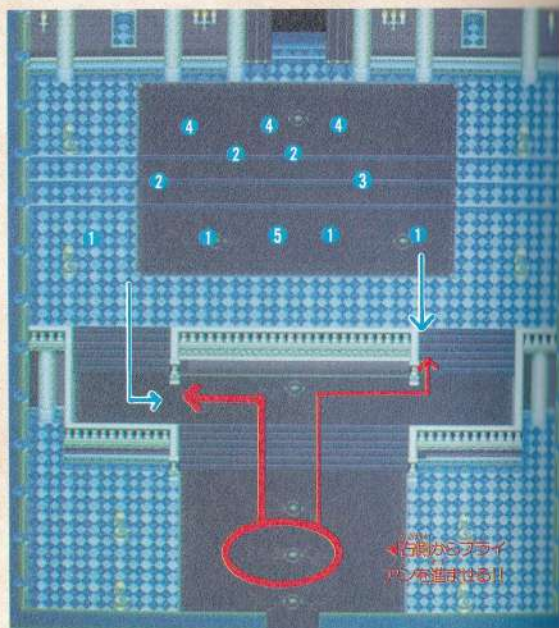
コバルト大聖堂

MISSION ルークを倒せ

ミッションクリア	MONEY	1000	EXP	90

事実上の最難関バトルで、最後の四提督ルークを倒せ！

このミッションの目的は、ルーク・ヘッグマイヤーを倒すことのみにある。はっきり言って、このミッションはツライ。敵の1人や2人倒すつもりで戦闘したほうがいいだろう。それでも完全にミッションクリアをしたい、という人には次の攻略法をオススメする。

ルークの間につながる階段が左右に分かれている。まず、左の階段に部隊を集結させよう。その際にルークの射程には入らないように気を付けること。すると敵部隊がこちらに進軍してくるので、その間に、治癒アイテムを持たせた飛行ユニットとブライアンを、右側の階段からルークの位置まで進ませ、一騎打ちに持ち込む。

▲ルーク・ヘッグマイヤーはオーラブレードという射程3の必殺技を持っているのでうかつに近づけない。

ENEMY DATA
エネミーデータ

❶グロスラメド	×4
❷マークトルーパー	×3
❸ゼルトフィクス	×1
❹フェイクツァート	×3
❺ルーク	×1

LAW ロウ BATTLE バトル

ロウの場合、前述したように攻略するしかない。敵の盾にするアインには万が一のことを考え、ブレードレジストを装備、サバイバルパックを携帯させておこう。ブライアンも防御アイテムを持っていれば理想的だ。

◀この位置で防御ラインをつくる。アインに防御アイテムを持たせよう。

◀防御品（ブレードレジストなら完璧）を装備すれば、敵の盾に使える。

CHAOS カオス BATTLE バトル

カオスは、ロウに比べるとミッションクリアに関していえば天国と地獄という趣。階段を境に2個小隊に分かれ、敵を粉砕し、ルークを挟み撃ちにする。後はルークを包囲して、必殺技で倒せばいいわけだ。とどめはロイスか!?

◀マークトルーパーには注意したい。嫌いな敵ナンバー1にランクイン！

◀シナリオの流れからいっても最後はフリントライヤーで決めたい!?

ベストオペレーションメンバー

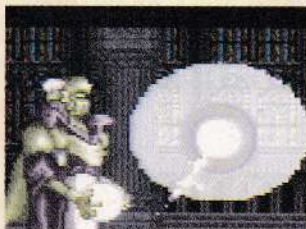
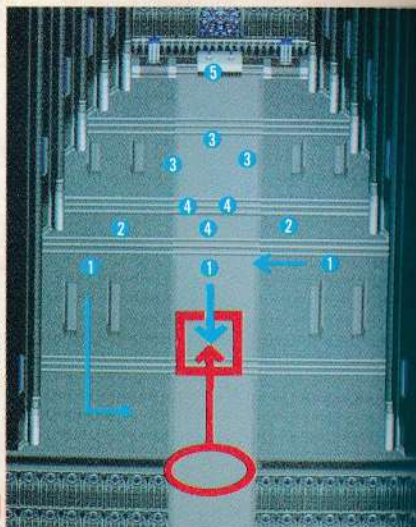
LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
メラネウス	ソニア
ダン	メラネウス
ドーラ	シシマル
アービー	トビカゲ
シシマル	ドーラ
ジェダ	ロイス

エリアマップ D-③
コバルト大聖堂

ミッションクリア MONEY — EXP —

MISSION
コバルトを倒せ

もう指令なんていらない。敵を倒せばそれでいい……

いよいよ最後のミッションだ。コバルトを倒せと言われるが、このミッションでリブラ値が変化することはないので、ベストメンバーで大いに戦ってほしい。
最後に……コバルトは必殺技で……。

◀コバルトは、四大元素の最強魔法を自由自在に操る。

ENEMY DATA
エネミーデータ

- ❶マークトルーパー−×3
- ❷ゼルトフィクス×2
- ❸ファルドメイジ×3
- ❹グロスラメドー×3
- ❺コバルト——×1

ベストオペレーションメンバー

LAW ロウ	CHAOS カオス
ブライアン	ブライアン
アイン	アイン
エリス	リョウカン
アリア	アリア
ドーラ	ソニア
スティンガー	スティンガー
トビカゲ	ドーラ
ロイス	トビカゲ
アービー	ロイス
エル	シシマル

LAW ロウ BATTLE バトル
敵ユニットを見て、最強部隊を選ぶ。兵士たちの中でもドーラ(ブリングバインド)、エル(マジックバリア)は絶対外せないであろう。

CHAOS カオス BATTLE バトル
最強部隊を選ぶ。その中でも、ソニア(マジックバリア)は、絶対外せない存在。敵を一掃してから、落ち着いてコバルトと最後の決戦だ。

天よ! 今こそ そのときが来た!
時の継承者コバルト・アクセレイセスが求める 最後の裁きをここに!

終焉の四賢者とエグゼキューターが、グルナレイム・コバルト・アクセレイセスの姿を借り、今ここに発動する。
スクーデリア大陸……この大陸までもがファントムゾーンと化してしまうのであろうか!? 答えは……。

◀エグゼキュータ始動!

▶終焉の四賢者の力がここに!?

革命か……

戦争という言葉とは、かけ離れた戦い。少なくともコバルトのエゴとはまったく違う理由で、遊撃部隊は戦争をしたつもりだ。
人民の勝利が遊撃部隊の勝利だと人は言うが、戦争なんて、それほどかっこいい物じゃない……。

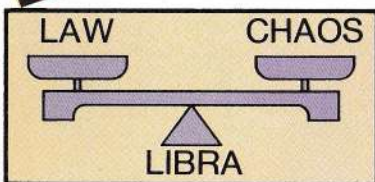
▲もう一人のグルナレイム。彼女は意外なところにいる。

戦争屋の仕事がひとつ終わった
彼らはまた、戦場を探す……

リブラ値とは何か!?

「FEDA」開発プロデューサー　折茂賢司

ゲーム中に登場するエンブレムは、「リブラ」というパラメータによって設定されています。リブラというのはハカリのことで、これでプレイヤーの行動パターンが「とりあえず敵を倒す」というタカ派の人か、「あくまでも話し合いで解決する」という穏便なハト派の人かを判定するわけです。

『フェーダ』におけるリブラ値の処理

プレイヤーのリブラ値を計るワクとして、0から99までの数値が設定されています。ゲームスタート時のリブラ値設定は50で、この数値に対応するエンブレムはバイパーです。プレイヤーはこの状態でゲームをスタートします。

敵は1体ごとにリブラ値を持っていて、倒した敵の数の合計が戦闘終了時にプレイヤーのリブラ値から差し引かれます。たとえば、最初の戦闘で敵を倒した合計のリブラ値が3だとすると50－3で、プレイヤーのリブラ値は47になります。また、このときミッションをクリアしていれば、戦闘終了時にボーナスリブラ値が加算されます。

つまり、敵を倒せば倒すほどリブラ値は下がり、敵を倒さずにミッションをクリアすると上がるということになります。

リブラ値とエンブレムの関係

上記のようにエンブレムもリブラの値に沿って設定されています。そのカラクリは右の表のようになっています。ミッションクリアのボーナスで得られるリブラ値は、そのミッションによって差がありますが、だいたい4～8くらいの数値設定に（敵全滅のミッションの場合、ボーナスリブラ値は高く設定されている）なっています。プレイヤーの戦い方にもよりますが、右の表と見比べると、だいたい2～4戦闘くらいでエンブレムが変化することがわかると思います。

志願兵たちの持つリブラの幅

本文中の仲間になるキャラクターのデータに、参加条件に関するデータがありますが、実際に仲間になるかどうかはエンブレムではなく、リブラ値で決まります。ロウ、カオスの各キャラクターには設定されているリブラ値の幅があり、この幅から外れているとシナリオ上の分岐がおこります。

たとえば、エリスはリブラ値の幅が下記のように20～99の幅に設定されているので、ジェノサイド以外のエンブレムなら仲間として参加しています（20～30の幅では文句を言う）。反対に、リョウカンは0～60までの幅を持っているので、バイパーまでは仲間になっていますが、ブレイドイーグルに変わると去っていくことになります（バイパーで文句を言う）。また、シェーンのように設定が55～99というキャラクターは、同じエンブレム内でも仲間から外れていくわけです。

リブラを利用した戦い方

と、いろいろ説明してきましたが、実際ゲームをプレイするときは、あまりリブラ値のことなど気にしないほうが自分なりの遊び方ができておもしろいと思います。

しかし、どうしても気にしたいという人にちょっとしたコツをお教えしましょう。リブラ値を上げるには、とにかく敵を倒さずにミッションをクリアするのがポイントですが、絶対に倒してはいけないということはありません。デミ・ヒューマン系、ファンケルン系、ボーゲンヒルト系、ワイバーン系などを除く敵は、持っているリブラ値が低めなので、倒してもそれほどリブラ値が下がることはないのです。

▲ミッションクリアは大変だが、リブラ値がわかっていれば……。

エンブレムによって変わる4つのエンディング

『フェーダ』には4つのエンディングがあります。これはコバルトを倒した時点のエンブレムによって分岐しています。その内容は、ジェノサイドからバルログ、ファントムからブレードイーグル、グリフィスからヴァルキュリア、フェダーインの4種類です。

▲フェダーインでゲームを進め、ルークを倒したところでセーブ。戻ってリブラ値を調整してからコバルトを倒せば、どのエンディングも見られる。

VOICE ゲーム監修 内藤 寛氏

INTERVIEW

前線基地からの伝言!!

『フェーダ』の完成を記念して、覇王が電撃インタビューを決行した。天才と呼ばれる内藤氏が明かす、『フェーダ』の製作秘話公開!!

内藤 寛の次なるゲームは「次世代機」で展開か!?

覇王 『フェーダ』の製作終了ということで、今現在内藤さんは、何のお仕事をなさっているんですか?
内藤さん(以下内藤) ええ、次世代機をやってます。近いうちに発表できると思いますよ。もちろんRPGです。もうちょっと何本かやりたいとは思っているんですけど、『フェーダ』の続編があるんであれば、そっちもやろうかな? というところです。
覇王 そのときは製作のにも参加するんでしょ?
内藤 ウーン、まぁプログラマーは別にいるんでね、直接にはできないですけど、また監修という立場でやらせてもらえればなって思ってます。うちもここ2年沈黙してましたからね。そろそろ大暴れしようかなってところでね。

▲今後の活動はセガサターンを中心に展開するとのこと。

▲カーマニアで知られる内藤氏。インタビューの大半は、楽しい車の話になってしまった。

『フェーダ2』製作宣言 今度は大容量で勝負だ!!

覇王 ズバリどんなゲームですか?
内藤 イヤイヤまだ頭の中なんですよ。
覇王 『ランドストーカー』の続編なんてどうなるんでしょうね?
内藤 いやーっ出したいですよね。某ゲームのように5年後になったりして……。
覇王 ガードが堅いなーっ。
内藤 でもね、『フェーダ2』はやりますよ。一度作ってみて、どこをどう変えればより良くなるのか分かりましたからね。今度はある程度容量をアップして作ろうと思っています。玉木(御存じ『フェーダ』の総監督&キャラクターデザイナー)もかなりの枚数、アニメの原画を描いたんですが、20Mになったことで、削った部分も多いんですよ。発売はまだまだ先ですが、なるべく早く出したいね。

KAN NAITO

CONTENTS

この本の内容についてのお問い合わせは、講談社覇王編集部あてにお願いします。お問い合わせは、官製ハガキでお願いします。
なお、勝手ながら、お電話でのお問い合わせには応じられません。

〈あて先〉 〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社
覇王編集部「フェーダ エンブレム オブ ジャスティス」係

企画／ワークハウス
構成／リアル鈴木（MUSE−STAFF）
カバー・本文レイアウト／Have a Nice Day！
マック鈴木と友様キングス
協力／MAX ENTERTAINMENT・稲葉和茂・株式会社やのまん
SPECIAL THANKS TO：お聖さん・横浜野郎・鈴木クン・アンジー
イラスト／玉木美孝

覇王ゲームスペシャル⑰
スーパーファミコン

フェーダ エンブレム オブ ジャスティス

（定価はカバーに表示してあります）

発　行　1994年10月28日　第1刷
発行者　野間佐和子
発行所　株式会社　講談社
〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21
電話　東京 (03)5395-3466(編集部)
(03)5395-3605(販売部)
印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　株式会社国宝社

ISBN4-06-329217-7 (ボン)